
LA ULTIMA PALABRA de
LA MAGIA
y el
OCULTISMO
Escamoteo - Cartomancia
Juegos de Salón
Juegos de Teatro
Materias contenidas en esta obra:
La Magia de la Prestidigitación y del Ilusionismo
Los Sortilegios del Amor y del Odio - La Magia - El Ocultismo - Telepatía - Fakirismo - La Magia y el Amor
Transmisión del Pensamiento - Mentalismo - Magnetismo Sexual - Fascinación
Agricultura - Artes - Industrias - Ciencias

LA ULTIMA PALABRA

DE LA

MAGIA Y EL OCULTISMO

LA ULTIMA PALABRA

DE LA

MAGIA Y EL OCULTISMO

LA MAGIA DE LA PRESTIDIGITACION Y DEL ILUSIONISMO

LOS SORTILEGIOS DEL AMOR Y DEL ODIO - LA MAGIA EL OCULTISMO - TELEPATIA - FAKIRISMO - LA MAGIA Y EL AMOR

TRANSMISION DEL PENSAMIENTO - MENTALISMO MAGNETISMO SEXUAL - FASCINACION

ELEMENTOS DE MEDICINA - FORMULAS Y RECETAS VARIAS

EDITORIAL Caymi

LIMA 1891 — BUENOS AIRES

1955

ESTE LIBRO SE TERMINO DE IMPRIMIR
EN EL MES DE ABRIL DE 1972
EN LOS TALLERES GRAFICOS
AYER Y HOY
VALENTIN ALSINA 1767/69
VALENTIN ALSINA - PCIA. BS. AS.
REP. ARGENTINA

LA MAGIA DE LA PRESTIDIGITACION Y DEL ILUSIONISMO REVELADA AL PUBLICO

Escamoteo, Cartomancia, Juegos de Salón, Juegos de Teatro. — Los accesorios necesarios para la prestidigitación.

El prestidigitador, como el aficionado, debe tener presente que ha de presentarse ante un público que no cesará de observarle el más insignificante de sus movimientos. Debe, ante todo, poseer una gran ligereza en los dedos y una extrema finura de ingenio.

Juegos de manos; su nombre lo indica: presteza, agilidad, ilusión, etc.

En algunos casos, y sobre todo, cuando no se poseen estas cualidades, no debe por esto desistir de dedicarse a esas experiencias, pues le basta proveerse de instrumentos en los cuales se halla ya el prestigio realizado. Esto es lo que se conoce con el nombre de ligereza de doble fondo y puede compararse a la música de manubrio.

Debe, asimismo, pensar que su objeto es divertir al público, procurando no darle tiempo de adivinar las trampas y supercherías, lo que logrará cambiando a menudo los aparatos y variando los procedimientos, con lo que se logra impresionar agradablemente sin cansar la atención.

Finalmente, debe, el prestidigitador, presentarse con elegancia y soltura, tener completo dominio de todos sus movimientos, fijarse bien ante qué público se encuentra, a fin de sacar partido del mismo en algunos casos y anunciar lo menos posible el juego que va a presentar, logrando así sorprender en lugar de ser sorprendido.

La varita mágica

La varita mágica es, para el público, un transmisor de fuerza desconocida, por medio de la que se obtienen cosas maravillosas, y en realidad, no es más que un elemento de gran utilidad para el prestidigitador, que le procura mayor facilidad para ejecutar sus experiencias, siendo casi indispensable para la ejecución de algunas de ellas.

Para dar una idea de la utilidad de la varita mágica, citaremos algunos casos prácticos.

Cuando tiene que transportarse algún objeto, puede distraerse la atención de los espectadores, enseñando primero las manos, y luego, al coger la varita, se apodera de las cosas que conviene transportar, guardándolas en el interior de la mano que sostiene la varita. Naturalmente, que los objetos indicados están colocados de antemano muy cerca de la varita, a fin de no dar a sospechar verificando movimientos demasiado distanciados. Algunas veces, la varita se deja encima de la mesa, con el mismo propósito, ya en el centro o lados y también dejándola salir por la parte de atrás, para poder echar mano de algún objeto depositado en algún servante, etc.

Uno de los objetos que se prestan a ser cambiados por medio de la varita, son las sortijas y los aretes. El arete pedido al público con objeto de utilizarlo para algún juego, se coloca en el extremo de la varita, inclinando ésta y logrando que el arete resbale hasta el interior de la mano, donde a prevención se lleva otro para sustituir al primero. Se ofrece, seguidamente, a una persona del público un pedazo de papel, al que se hace llegar el falso anillo, haciéndolo resbalar a lo largo de la varita y se le pide que lo envuelva con precaución. Seguidamente, el prestidigitador exhibe algún objeto, por ejemplo, una fruta, un panecillo, un huevo, etc., y anuncia que la sortija prestada aparecerá dentro del mismo, introduciéndolo al efecto aprovechando un instante favorable para ello. Se recoge luego el paquete que guarda el espectador, el que es analizado por varias personas para asegurarse que contiene la sortija, cuyo paquete es, finalmente, escamoteado y sustituído por otro semejante. El paquete se escamotea dejándolo caer a un servante colocado detrás de la mesa, y el que lo sustituye, debe de estar preparado de antemano y colocado en sitio a propósito para apoderarse fácilmente del mismo, sin llamar la atención. En este momento, ordena el prestidigitador, que la sortija cambie de lugar, o sea, que

del paquete que sostenía el espectador se traslade al interior de la fruta, panecillo, etc., cuyo objeto se entrega a un espectador, el que lo abre, y en efecto, encuentra en su interior la sortija pedida de antemano, que se entrega a su dueño.

Otro caso podemos citar, que no deja de tener mucha importancia por el papel que representa en el mismo la varita mágica. Se trata de escamotear algún pequeño objeto, una moneda, un anillo, reloj, etc., se traslada éste aparentemente de la mano derecha a la izquierda, se cierra esta última, y con la derecha, se coge la varita que a prevención se había colocado debajo del brazo izquierdo. Con la acción de coger la varita, el público creerá siempre que el objeto ha quedado depositado en la mano izquierda. El prestidigitador, entretanto, debe hacer algún movimiento con la mano izquierda, simulando sujetar el objeto escamoteado. Se toca luego dicha mano con la varita y puede abrirse enseñándola vacía. En seguida se toma con esta mano la varita que aún sostiene la dere-



(FIGS. 1 y 2). — *Varitas mágicas*

cha, y se deja sobre la mesa. Con la mano derecha, se sube la bocamanga izquierda del frac, depositando con disimulo el anillo al hacer este movimiento, y simulando que se extrae de la barba o pañuelo de algún espectador, se abre de nuevo la mano, enseñando el objeto escamoteado.

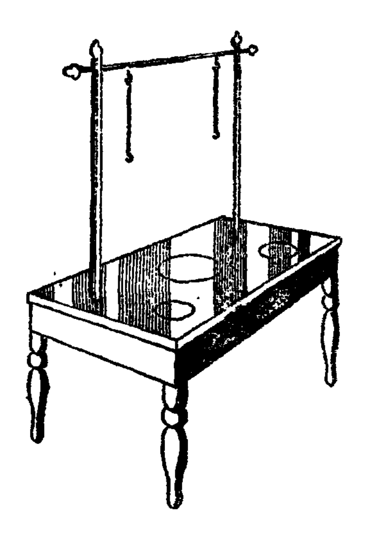
Finalmente, sólo nos resta decir de la varita, que es el verdadero auxiliar del artista, dependiendo la importancia del papel que representa, de las facultades más o menos desarrolladas del que la utiliza. No citando más casos prácticos, porque puede decirse que en casi todos los juegos de prestidigitación, interviene más o menos directamente tan poderoso auxiliar y sólo nos ocuparemos especialmente de la varita, en otro capítulo, al tratar del escamoteo de la misma; juego de sorprendente efecto como verán nuestros lectores, a la par que de fácil ejecución.

La varita mágica puede ser de diferente tamaño y es susceptible de ser adornada en sus extremos, pero nosotros, aconsejamos, sea lo más sencilla posible, pues debiendo tener una forma

determinada en ciertos casos, vale más que de antemano se provea a fin de no llamar la atención, y dar a los juegos un aspecto de más utilidad. (Figs. 1 y 2).

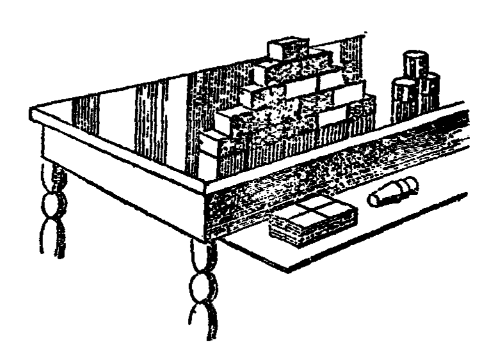
Las Mesas

Entre los diversos aparatos que vamos a describir, empezaremos por la mesa, por ser ésta la más importante y cuyo aspecto contribuye poderosamente al éxito de la mayor parte de las





(FIG. 3). — *Mesa central vista por delante*



(FIG. 4). — *Mesa central vista por detrás*

experiencias de que vamos a ocuparnos. La mesa mágica, ya sea central o de clase distinta, es indispensable, tanto para el artista de teatro como para el aficionado de salón, sirviéndose para colocar y presentar encima de la misma, los aparatos dispuestos de una manera artística; y ocultar en su interior trampas y secretos que deben utilizarse durante la sesión.

Entre las diversas clases de mesas nos ocuparemos de las dos más importantes o sean la *mesa central* y la *mesa lateral* (Fig. 3).

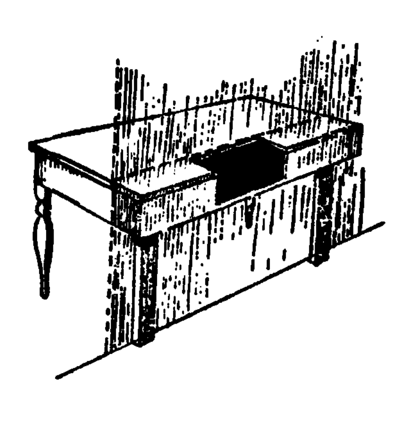
Mesa Central

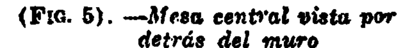
Como su nombre lo indica, está destinada a figurar en el centro del escenario, motivo por el que debe cuidar el artista de que dicha mesa sea una verdadera obra de árte, de forma elegante y adornada con riqueza y gusto. En la parte posterior de la mesa, una de las tablas podrá caer en forma de ventalla, sirviendo también como *servante,* siempre que así convenga. En los servantes que resultan de la ventalla existente en la parte posterior de la mesa, suelen colocarse objetos como buquets, vasos, bolas, cintas, etc., colocados muy prietos y convenientemente atados, a fin de que, cuando el prestidigitador saca un objeto (que en muchos casos guarda en el interior de la mano), de un sombrero colocado sobre la mesa, pueda apoderarse, sin que nadie se fije en ello: de alguno o algunos de los paquetes preparados que introduce al interior del sombrero. Con cuidado desata el prestidigitador los paquetes y va sacando de uno en uno los objetos del interior del sombrero y los coloca ordenadamente a los lados o debajo de la mesa construyendo pirámides con los cubiletes, bolsos de señora, etc., con cuyas maniobras distrae más la atención del público y a la par logra con mayor facilidad ir retirando más objetos del servante y del interior de la mesa (Figs. 4 y 5).

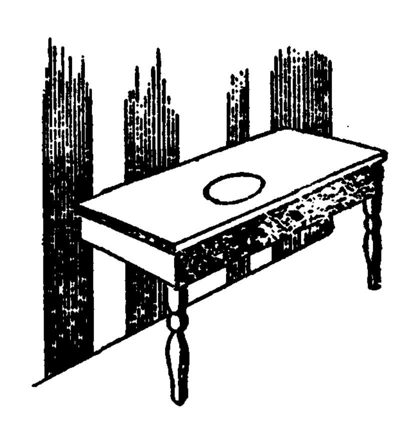
No es igual la mesa central que sirve para el teatro como la utilizada en los salones. Esta debe ser más pequeña y sencilla, parecida completamente a una mesa de salón, y mejor aún de juego. La tabla de la parte posterior debe ser recta para poder apoderarse mejor de los objetos colocados en el servante allí situado. Siempre que no haya de utilizarse el servante, puede esta mesa colocarse junto a la pared para facilitar el funcionamiento de ciertos mecanismos desde una habitación inmediata. En un escenario, los hilos que mueven los pedales u otros mecanismos análogos, van por el foso, al escenario, desde el sitio en que se encuentra oculto el compañero o ayudante. Esta disposición no puede tener lugar en un salón, por lo que se acostumbra colocar la mesa junto a la pared y a través de un agujero practicado en la misma, se hace pasar el hilo destinado a mover cualquier mecanismo, este hilo va a la habitación contigua, donde espera el ayudante para tirar del mismo o efectuar el contacto, cuando se trata de experiencias eléctricas.

Debe tenerse gran cuidado con el pintado de las mesas empleadas en los teatros. Las tablas de dichas mesas deben barni-

zarse de un color obscuro o estar pintadas imitando granito o mármol, con cuyos dibujos resultan invisibles todas las trampas, resortes, pedales, etc., que contenga; pero para mejor disimular tales artificios no hay como cubrir la tabla con terciopelo o paño negro, quedando en este último caso, cualquier trampa imposible de ser descubierta desde un metro de distancia. Las trampas a que nos referimos, se construyen de manera que la tablilla que las cierra quede un milímetro más baja que la tabla de la mesa y deja un milímetro de espacio en todo su contorno; de modo, que en una trampa redonda el agujero es dos milímetros más ancho que la puerta que lo cierra. Se cubre con el mismo terciopelo




(FIG. 5). —*Mesa central vista por detrás del muro*



(FIG. 6). — *Mesa lateral vista por delante*

la puertecita de cierre, haciéndole sobresalir cinco o seis milímetros alrededor de la misma; de modo que, al cerrarse, quedará hacia abajo el trocito de paño libre. Es fácil comprender, por lo tanto, lo imperceptible que estos mecanismos resultan a la luz artificial y a cualquier distancia del público.

Debe tenerse cuidado al cepillar el terciopelo de las mesas, de efectuarlo siempre en la misma dirección, a fin de que los pelos del mismo no produzcan reflejos y descubran las trampas. Tampoco es conveniente que el prestidigitador se fije mucho en las mesas, pues llamaría la atención, con lo que podría el público notar lo que conviene que ignore.

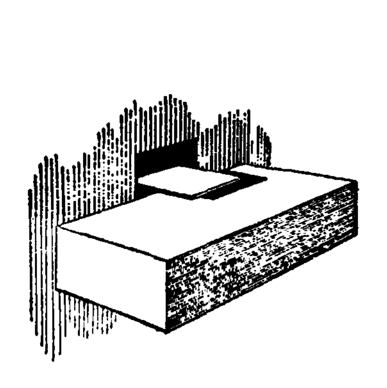
Respecto a las mesas de salón, en lugar de terciopelo negro o paño del propio color, es siempre preferido el paño verde, por ser éste el paño que es utilizado para las mesas de juego y también en las de escritorio. De este modo no se llama la atención y nadie sospecha que la mesa esté preparada para facilitar la ejecución de las experiencias de escamoteo.

Mesa lateral

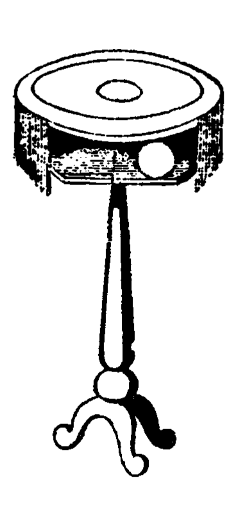
La construcción de las mesas laterales que se emplean en los teatros, como las de los salones, es idéntica; ambas tienen la forma de consola, y sólo tienen dos pies que se apoyan en el suelo, quedando sujetas por la parte de atrás, en la pared, y cuando se trata del teatro, a los bastidores, los que les ha hecho llamar también mesas *coulise* (Fig. 6). Generalmente están provistas de una trampa, que abre el ayudante oculto entre bastidores o en una habitación contigua a la mesa. Bajo la trampa que se abre y cierra a voluntad, hacia abajo y en dirección al bastidor o pared, existe un pequeño canal que lo atraviesa y termina en una pequeña caja sujeta al mismo (Fig. 7). Por medio de esta disposición puede el prestidigitador hacer desaparecer un objeto cualquiera colocándolo sobre la trampa y cubriéndolo con un cilindro de papel, cucurucho, etc., cuyo ruedo sobresale siempre del orificio de la trampa.

Colocado el objeto, que puede ser un reloj. sortija, etc., sobre la trampa y cubierto con el cucurucho, el prestidigitador entretiene al público explicándole cualquier cosa relacionada con la experiencia, y entretanto el ayudante, abre la puertecita de la trampa, cayendo el objeto a través del canal a la caja situada detrás del bastidor. El ayudante cierra la trampa, coloca el objeto dentro del aparato de que ha de valerse el prestidigitador y lo saca a la escena. Finge el prestidigitador que el aparato está vacío, dejándolo encima de otra mesa o dándole a guardar a un espectador, a quien ruega, lo mantenga en la mano; mientras tanto, el ayudante ha colocado bajo el cucurucho otro objeto, o reloj parecido, con lo que el artista, hace creer al público que aún no se ha escamoteado. Como siempre se opera a alguna distancia del público, es muy difícil que éste note la diferencia de los objetos, por esto en los salones debe envolverse los objetos con un papel, haciendo los paquetes iguales. Ordinariamente se emplea para este escamo-

teo un reloj, y al enseñar de nuevo el paquete, se acerca al oído de algunos espectadores para que se convenzan de su presencia por el ruido de su marcha. De nuevo se coloca encima la trampa, se cubre con el cucurucho y colocado el prestidigitador a cierta distancia, pronuncia algunas palabras mágicas, con lo que da tiempo a su compañero para retirar el objeto. Inmediatamente



(FIG. 7). — *Mesa lateral vista por detrás*



(FIG. 8). — *Velador*

suplica al espectador que abra el aparato que le había dado a guardar dentro del que aparece el objeto o reloj viajador que se entrega a su respectivo dueño y termina el juego levantando el cucurucho debajo del que no existe ya nada.

No siempre se utiliza la mesa lateral para escamotear, pues en algunos casos sirve para sustituir objetos, pudiendo servir perfectamente el sistema explicado.

Además de estas mesas, generalmente, en los salones, se emplean otras movibles, de forma redonda y muy adornadas en sustitución de veladores. En el interior de estas mesas, se encuentran instalados ciertos mecanismos destinados a determinados juegos de prestidigitación y magia.

Veladores

Otro auxiliar importante para el prestidigitador es el velador. Los veladores son de distinta fabricación, forma, disposición, etc., según el objeto del mismo. Unas veces se utilizan para colocar sobre ellos, objetos y aparatos, otras para sostener candelabros con que alumbrar la escena y en ambos casos, la disposición de los mismos debe servir indudablemente al prestidigitador, ya que tanto en el velador, como en los candelabros, pueden existir mecanismos invisibles para los espectadores.

Los veladores sirven también para ocultar servantes, como puede verse en la figura 8, cuyo velador está dotado de uno de éstos, por su parte posterior, formado por una tabla servante móvil, sobre la que hay una bola. El velador tiene dos tablas a la distancia de unos diez centímetros, cuyo espacio de separación sirve de depósito para los objetos. El servante puede plegarse hacia arriba y cerrar el espacio interior cuando éste no se usa. Este espacio está disimulado al exterior por medio de una franja de tela o de madroños que lo cubren y adornado con cintas de plata, estrellas y guirnaldas. Para los salones se recubren de paño negro o verde obscuro y franjas de colores parecidos.

Al igual de las mesas laterales, se construyen estos veladores, con trampas en el centro. Por su parte interior, está la trampa provista de un canal de madera forrado de almohadilla, terminando cerca de la tabla *servante.* (Véase la Fig. 8). El artista mismo abre la trampa comprimiendo con la mano, un mecanismo secreto, cuya explicación daremos luego. A fin de que los objetos se detengan al final del canal, está allí colocado transversalmente un pequeño listoncito almohadillado, quedando por lo tanto, allí retenidos los dichos objetos que el prestidigitador ha hecho desaparecer por medio de la citada trampa. Estando el servante abierto, se puede, con mucha facilidad y de una manera imperceptible, apoderarse de los objetos que hayan llegado al extremo del canal, aprovechando el acto de colocar cualquier objeto sobre el velador. De nuestra mano lo hacemos llegar a la de nuestro ayudante, que a su vez, los coloca en el sitio donde deben aparecer posteriormente. En los salones donde no existen mesas *coulisses,* el ayudante se apodera del objeto en cuestión, aprovechando la oportunidad de depositar un nuevo aparato o retirar alguno que no se necesita ya; y en caso de no existir ayudante, el propio prestidi-

gitador se basta, pues puede retirarse un nuevo aparato que se había olvidado.

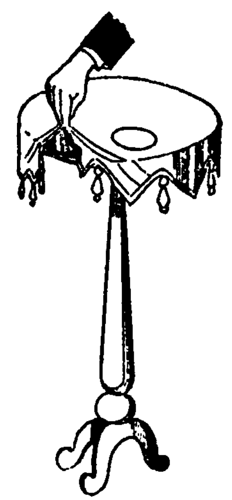
En algunos casos el prestidigitador tiene que efectuar solo sus experiencias, y entonces, cambia el objeto que le prestan en el momento de envolverlo, y coloca el objeto prestado en el aparato premeditado, en el momento que sale de la escena para buscar cualquier objeto, ya sea un cuadro, objeto, caja, etc. Lo difícil en este caso resulta escamotear a la vista del espectador, el reloj envuelto y que el público cree ver el que prestó, pues el hacerlo aparecer luego en tal o cual sitio, es cosa que ya tenemos preparada. Para este caso existe un velador especial (véase Fig. 9), cuya construcción no permite sospechar que un doble fondo pueda existir en el mismo.

Este velador está construído del modo siguiente: está formada su tabla con dos sólidas planchas de cinc, siendo la superior de mayor diámetro y ambas deben tener un reborde doblado de unos dos centímetros, para que pueda entrar la de debajo dentro la de arriba. La parte superior del pie, debe ser un tubo de talón dorado soldado a la plancha inferior de cinc. En el interior de este tubo existe otro, que puede subir o bajar, y a su extremo se suelda por el centro de la plancha superior. Si en esta disposición se hace bajar el tubo inferior y el borde de la primera recubre por completo a la segunda, teniendo en su consecuencia, el aspecto de una tabla sencilla. Si se tira de la plancha superior y con ella el tubo interior diez centímetros hacia afuera, quedará un espacio de la misma altura, entre las dos planchas. Con el objeto de impedir a los profanos que puedan separar las dos planchas una vez juntas, existe en el pie de la mesa, un resorte que empuja un pequeño pasador.

Preséntese esta mesa como un sencillo velador formado de tabla fina levantando al efecto de la franja (Fig. 9), para comprobarlo. Inmediatamente de soltada la franja, se comprime un pedal colocado disimuladamente en el pie, quedando con ello libre el tubo interior para poderlo subir diez centímetros; se comprime luego un segundo pedal que está en relación con otro resorte que impide bajarse el mecanismo y cuyo efecto no cesa hasta que vuelva a actuarse el primer pedal citado; entonces la plancha superior cae sobre la inferior, y son nuevamente retenidos por el resorte descripto.

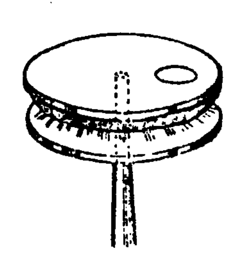
En uno de los codos de la plancha superior se practica un agujero redondo de unos ocho centímetros de diámetro, el que de-

be servir de escamoteo y *servante*. Recubierta de terciopelo la plancha, se corta con verdadera exactitud por los bordes del agujero, y el disco resultante se suelda en la plancha inferior, en el sitio exacto que coincida con el agujero de la plancha de encima. Sobre el disco de cinc se engancha o forra de terciopelo, con lo que no será posible reconocer esta abertura a la luz con que se acostumbra a trabajar. Tampoco es perceptible cuando las planchas están separadas por la obscuridad que entre las dos rei-





(Fig. 9). — *Velador de doble fondo*

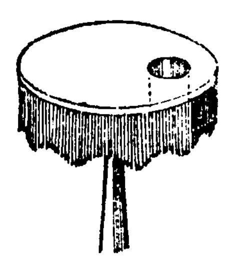


(Fig. 10). — *El mismo velador de doble fondo*

na, y para completar la ilusión se sujeta una tela negra muy fina de la parte interior del borde del disco superior a la parte exterior del borde de la plancha inferior. Esta tela, que cierra el espacio comprendido entre los dos discos, sirve asimismo para impedir la caída al suelo de los objetos que por el agujero de escamoteo, se hagan desaparecer. Se le ata a esta tela, por el centro de la misma y en toda su circunferencia, una goma elástica que tira incesantemente hacia adentro, con el objeto de que tome la forma de fuelle a fin de que se amolde mejor en su interior en el momento de juntarse ambas planchas (Fig. 10).

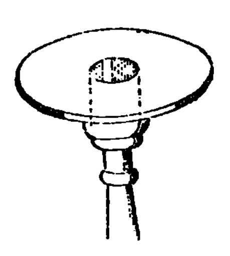
Debe tenerse la precaución de cubrirse el agujero con un candelero, cuando haya de tenerse el velador demasiado cerca del público. En el momento que debamos servirnos del velador, se retira un poco hacia adentro y se separa el candelero. Se coloca muy cerca de la abertura el objeto correspondiente, y después de haber retirado las mangas del frac, se lleva las manos a su alrededor y se empuja hacia el agujero con las manos que lo cubre de la vista del público, se juntan ambas manos huecas y se levantan en esta posición como si en realidad se hubiesen cogido algo, y después de frotarse un momento, se abren y se muestran vacías.

La fig. 11 representa otra manera de construir veladores. La tabla es de madera delgada recubierta de terciopelo negro y





(FIG. 11). — *Velador con bolsa*



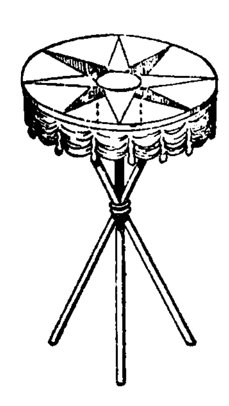
(FIG. 12). — *Velador para escamoteo de objetos pequeños*

adornada con una franja ancha de unos trece centímetros. El agujero de escamoteo se practica un poco separado del centro y se le sujeta al mismo una bolsa de terciopelo. Por ser la franja cinco centímetros más ancha que la longitud de la bolsa, no puede ser ésta visible por debajo para los espectadores. Con un alumbrado conveniente, es apenas visible el agujero, pudiendo decirse que no existe para los profanos. Por otra parte, debe generalmente estar tapado por medio de un candelabro, que retira el prestidigitador cuando precise y luego coloca otra vez convenientemente. Como el espectador no conoce la causa de estos cambios de lugar de los candelabros, no sospecha tampoco el por qué de los mismos.

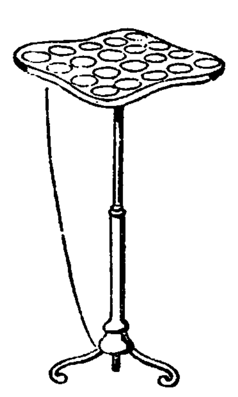
Si los escamoteos que han de practicarse se refieren a objetos de pequeño tamaño como son: relojes de señora, sortijas,

huevos, etc., podemos utilizar un velador más sencillo aún. El agujero de escamoteo, forrado de terciopelo (Fig. 12), se encuentra en el centro de la tabla y comunica con una cavidad practicada en la parte superior de su pie que, por este motivo, se construye de un diámetro un poco mayor que el ordinario. El fondo del agujero está gastado y análogamente a la tabla del velador está forrado también de terciopelo. Se adorna finalmente, el borde, con clavos y una franja conveniente.

Para disponer de un agujero de escamoteo mayor, aprovechando la misma construcción, es preciso aumentar el diámetro de la parte superior del pie del velador y se disimula adornándolo con una franja ancha de trece centímetros.



(FIG. 13). — *Otro modelo de velador*



(FIG. 14). — *Velador desmontable*

Otro velador muy utilizado (véase Fig. 13), es el siguiente:

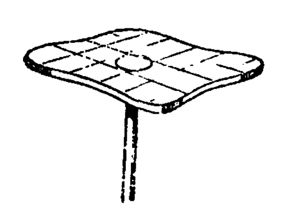
Compónese de un pie de tres tubos delgados de latón dorado, sostenido por medio de un anillo metálico que los sujeta por el centro.

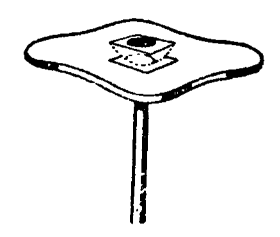
En el centro de la tabla cuelga libremente la bolsa servante, la que está disimulada por la franja que adorna el velador. A fin de que este agujero central esté más disimulado, se cose en su contorno una cinta de plata de dos milímetros de ancho y se dibujan con la propia cinta sobre la tabla una serie de radios formando una estrella de ocho puntas, cuyo dibujo puede verse en la fig. 13. Siendo la bolsa recubierta del mismo terciopelo que

la tabla del velador y la lista de plata rodeando el contorno del agujero con una luz conveniente, produce la más completa ilusión, siendo imposible descubrirlo ni a la más corta distancia.

Un velador muy a propósito para aficionados a la prestidigitación y magia, es el que representa la siguiente figura 14.

La ventaja del mismo es la facilidad de transportarlo, pues se desarma, destornillándose la tabla, sus tres pies y el tubo que une éstos con la misma. Desenroscándose, finalmente, este tubo por su centro, puede llevarse todo el aparato metido en un estuche, como si se tratara de un instrumento musical. Es de madera la tabla y está forrada de piel o papel, por ambos lados. Con una delgada cinta metálica, se reviste el canto de la misma. Se halla dividida la parte superior de la tabla, por muchos círculos de bajo relieve que penetran en la misma menos de un milímetro







(FIG. 15). — *Cara inferior del velador indicado en la figura anterior*

(FIG. 16). — *El mismo velador de la Fig. 15, pero indicando la disposición de la bolsa*

y que se obtienen por presión. Uno de los círculos del lado está recortado, encontrándose el agujero de escamoteo debajo del mismo. Puede verse en el grabado señalado con el contorno más obscuro. Está la parte inferior de la tabla, dividida, análogamente a la superior, por cuadrados un poco hondos conseguidos también por presión (véase Fig. 15). Se coloca debajo el agujero de escamoteo, la bolsa servante construída de piel y con el fondo inflexible de madera o plancha exactamente del tamaño de cuatro cuadros de los dibujados en la parte inferior de la tabla. Puede el *servante* introducirse comprimiéndolo de abajo hacia arriba con la tabla del velador, quedando el agujero tapado por el mismo trozo que se corta y que se ha pegado en el fondo del *servante*. Como la bolsa está construída con una piel delgada, se pliega alrededor

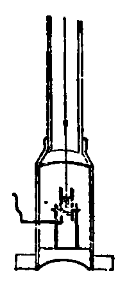
del círculo cortado como puede verse en la fig. 16. Como esta mesa se arma a la vista de los espectadores, tiene la grandísima ventaja de no infundir sospechas de ningún género, pudiendo utilizarla con más seguridad.

Siempre que querramos hacer uso del *servante*, cubrimos el velador con un tapete de terciopelo que tiene bordado con cinta de plata los círculos que por presión se obtuvieron en la tabla del mismo. En el sitio correspondiente al *servante* está cortado y doblado hacia abajo el círculo del tapete, que coincide con dicho agujero, está cosido en la parte de atrás del tapete y sólo en uno de sus bordes, en el sitio que ocupa este mismo, de manera que, al desplegar el tapete, produce el efecto como si estuviese entero. Está el tapete rodeado de franjas de cinco centímetros más largas que hondo es el *servante*. En seguida que hemos cubierto el velador con este tapete preparado, comprimimos el círculo preparado y la bolsa del *servante* queda abierta. Como que el terciopelo que hay cosido detrás del tapete cubre por completo la parte abierta de ese agujero, no puede ser vista por el público. Tan pronto como un objeto, un reloj, por ejemplo, se coloca encima y se empuja hacia abajo, al hacer como que se le coge con la mano, atraviesa el agujero del tapete y cae en el *servante*. Para que quede de nuevo liso el tapete en este sitio, basta un pequeño movimiento de manos.

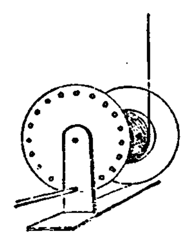
Así que se quiera hacer aparecer el reloj en otro sitio, luego de escamoteado, se practica un agujero cuadrado en un lado del *servante* y de esta manera se puede retirar, sin ser notado, su contenido, al colocarse al lado de la mesa. Empujando de abajo puede siempre el prestidigitador hacer entrar el *servante* en la plancha del velador y cerrar el agujero practicado en ésta.

A otra disposición se presta fácilmente esta mesa y es, la colocación en el interior de la misma de un cordón mecánico, como puede verse en las figuras 17 y 18. La columna hueca del latón está atornillada en un extremo inferior, como la de la figura 10. La tabla de la mesa tiene un agujero en su centro, de diámetro igual al del interior del tubo; en el centro de la cara superior de la tabla y entre los cuatro círculos que allí concurren, hay un cuadrado que puede quitarse cuando se emplea la mesa para hacer desaparecer un pañuelo o un guante y que cubre el agujero disimulándolo por completo cuando no se le da este empleo. Cada vez que se necesitan los servicios del mecanismo, se

quita este trocito de madera. El aparato que tira del cordón (Fig. 18), se coloca en la parte inferior de la columna, donde se atornillan los tres pies. El aparato lo forman un pequeño cilindro que contiene en su interior un muelle espiral que, haciéndolo girar alrededor de su eje, enrolla sobre sí el cordón del mecanismo. Se pone en acción este muelle tirando de un segundo hilo, con lo que hacemos salir una clavija de uno de los muchos agujeritos que hay practicados en uno de los círculos del cilindro. (Fig. 18). Esta clavija atraviesa el tubo metálico por cerca de su pie y está sujeta por un extremo exterior a una hebra fina de seda negra



(FIG. 17). — *Disposición del pie central de la mesa con su mecanismo*



(FIG. 18). — *Mecanismo que se coloca en el interior del eje de la mesa*

que se ata por su otro extremo a la varita mágica colocada sobre la mesa. Cuando el prestidigitador quiere ejecutar una experiencia valiéndose del mecanismo que acabamos de explicar, prepara de antemano la mesa del siguiente modo: tira del extremo del cordón *b*, tanto como lo permite el muelle espiral de modo que dicho hilo queda devanado al cilindro. Deja introducir la clavija *a* en uno de los agujeros practicados en las caras del carrete y queda con esto preparado el aparato para su funcionamiento.

Cuando quiera hacerse desaparecer de entre las manos un pañuelo de seda, un guante, u otro objeto análogo, que pueda con facilidad plegarse, primeramente se coloca sobre la mesa, haciendo que cubra el agujero central, se sujeta disimuladamente dicho objeto al lazo con que termina el cordón *b* y se toma la varita para tocar con su extremo el pañuelo, lo que nos permite apoderarnos de la hebra de seda que pone en movimiento la clavija

a. Tomando entonces el pañuelo, o lo que sea, se frota entre las manos como si por medio de la presión, se tratara de hacerlo disminuir de volumen, poniéndose durante estas manipulaciones, en movimiento el mecanismo, con lo que penetrará dicho objeto al interior del tubo de latón. Muestra inmediatamente el artista ambas manos vacías, cuidando de colocar con disimulo y rapidez el cuadrito de madera que cubre el agujero. Se desarma luego a mesa ante los espectadores, quienes difícilmente sospechan que en el pie de la misma se esconde el objeto desaparecido.

Si se dispone de un compañero, la operación resulta más sencilla, no habiendo necesidad de la espiral de acero, pues que el cordón se conduce simplemente al través del pie hueco, y al llegar al suelo se pasa por un pequeño anillo allí clavado y se hará llegar finalmente al sitio ocupado por el compañero. Tan pronto como el artista coloca sus manos sobre el pañuelo, tira el compañero el hilo poco a poco, hasta que el pañuelo penetre dentro del pie, del que no puede salir, pues por el agujerito existente en su parte inferior, sólo puede pasar el hilo. Cuando el compañero comprende que no puede pasar más adelante el objeto escamoteado, de una fuerte sacudida arranca el hilo y puede entonces sin dificultad, el artista, enseñar la mesa a los espectadores.

Son estas mesas muy utilizadas en los circos y en los escenarios; el hilo generalmente va al foso. Otras veces se adhieren a las mismas, pedales mecánicos.

Servantes

Nos ocuparemos en esta sección de las diversas clases de *servantes,* empezando por los más sencillos y dando a conocer cuando creemos puedan ser de utilidad en los juegos de que nos ocupamos.

Las palabras *servantes* y *bolsa,* vienen a significar el mismo objeto, o sea un recipiente oculto en el que se depositan objetos escamoteados, o se sacan del mismo, según los casos.

Toda mesa en que se opera debe estar guarnecida de una *bolsa* o *servanté.*

El *servante* más sencillo y uno de los más útiles, consiste en una tabla colocada detrás de la mesa al lado opuesto de los espectadores, a la altura del fondo del cajón donde se coloca; sirve para depositar los objetos que parece se desvanecen y encubrir los

que deben aparecer misteriosamente. Esta tabla, sujeta por medio de clavos bajo el listón de atrás de una mesa ordinaria (Fig. 19), debe estar guarnecida de un reborde para que los objetos que se depositan allí no caigan, y de un tapiz, que puede llenarse de aserrín para que no hagan ruido al caer los objetos. Algunas veces no se puede echar mano de una mesa preparada, y entonces puede utilizarse cualquiera, una de juego, por ejemplo, en cuyo caso se quita el cajón y se reemplaza por una tabla que se fija sobre las traviesas interiores, teniendo cuidado de dejarla sobresalir unos 10 centímetros, después de lo que se coloca una servilleta doblada.

En algunas ocasiones es muy difícil hacer este arreglo y teniendo que salirse de la sala el público sospecharía. En este caso se construye, por medio de un procedimiento sencillísimo, una bolsa ante los mismos ojos de los espectadores, sin que ni remotamente lleguen a sospecharlo. Para ello pídase un tapete grande, con el objeto de colocarlo encima de la mesa a fin de que los objetos sean mejor vistos. En el momento de colocarlo, téngase cuidado de dejar caer del lado de atrás una gran parte que se levanta y clava con alfileres, formando de este modo, una bolsa ancha y de toda la longitud de la mesa.

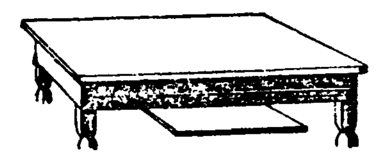
Debe tenerse especial cuidado en la altura de las mesas. Toda mesa para espectáculos de prestidigitación, no debe ser ni demasiado alta, como tampoco excesivamente baja. La altura ha de estar a la de la cadera del prestidigitador, con el objeto de que pueda tomar y depositar objetos en el *servante*, sin necesidad de estirarse o encogerse, con lo que podría infundir sospechas, que conviene evitar.

Estas formas de *servantes* sirven también para las mesas centrales de teatro, pero con la única diferencia de que en la mesa central del teatro, la tabla *servante*, está sujeta con charnelas a fin de que pueda cerrarse, como ya hemos explicado al ocuparnos de dicha mesa. La ventaja de esto está en que el prestidigitador puede invitar a alguno del público a reconocer la mesa instantes después de terminada la experiencia, habiendo previamente plegado, como puede suponerse, hacia arriba el *servante* y hecho funcionar un resorte que lo tiene sujeto y que sólo después de comprimido nuevamente, vuelve la tabla *servante* a quedar en libertad y abrirse. Esta tabla, como tenemos dicho, y repetimos por la especial importancia que tiene, suele rodearse de

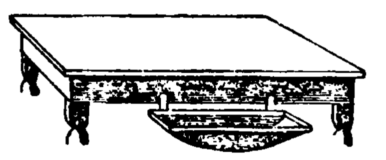
un borde de 15 a 20 centímetros de altura y así se evita la fácil caída de los objetos en la misma depositados.

El color más apropiado con que debe pintarse el conjunto, es el negro, y el más mate posible. Téngase siempre presente que el color negro desempeña en la prestidigitación un papel importantísimo y a éste sólo se debe que siempre que se trabaja con luz artificial, resulte la ilusión más completa.

No siempre los *servantes* sirven para ocultar a la vista del público objetos que luego han de recogerse, sino que otras veces tienen por objeto el servir de depósito a los mismos objetos que se dejan caer en su interior, en el momento de tomar la varita, colocada de antemano en sitio cercano, sobre la mesa.



(FIG. 19). — *Mesa con el servante más sencillo (vista por detrás)*



(FIG. 20). — *Mesa con servante almohadillado (vista por detrás)*

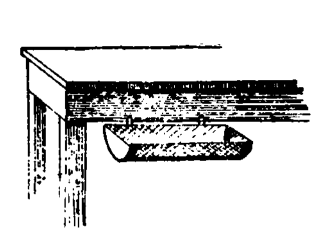
Estos *servantes* son conocidos con el nombre de *servantes almohadillos*. Para suplir la almohadilla, se construyen *servantes* cuyo fondo es un pedazo de tela, como puede verse en la figura 20.

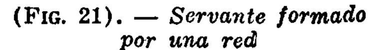
Son estos *servantes* que acabamos de describír y representar por la anterior fig. 20, muy cómodos, transportables y de fácil adhesión a cualquier mesa. Pueden ser construídos de una sola pieza o partidos por la mitad, y en este caso unidos por charnelas. Los bordes están almohadillados y forrados de negro. A las mesas se les sujetan por medio de tornillos de presión.

Se utilizan estos *servantes* colocando la varita sobre la mesa de modo que ésta salga unos centímetros de su borde posterior. Siempre se toma con la mano que oculta el objeto cambiado, y como al coger el extremo saliente de la varita con el pulgar e índice, queda oculto el resto de la mano; en este momento y sin que nadie lo vea, puede dejarse caer el objeto. Cuando queremos desprendernos de algo que llevamos oculto en la mano, aprove-

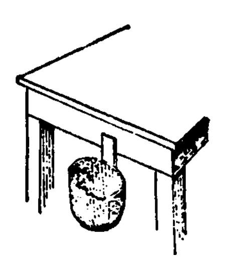
chamos el momento de dejar sobre la mesa la varita, procediendo de un modo análogo al anterior caso.

Estos mismos *servantes* pueden construírse de forma más elegante y resultan así mismo muy prácticos. Los representados por las figuras 19 y 20, son los que vamos a describir. El que representa la fig. 21, su forma es enteramente igual al anteriormente descripto, únicamente que su borde superior es de hierro almohadillado y su fondo lo constituye una espesa red de algodón negro, cuyas mallas no dejan pasar ni una moneda de media peseta. Sus ventajas son: la facilidad de empaquetarlo, su poco peso y volumen y el no producir ruido cuando se deja caer en el





(FIG. 21). — *Servante formado por una red*



(FIG. 22). — *Servante de forma cilíndrica*

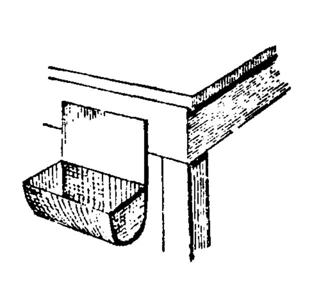
mismo los objetos. El modo de sujetarlo a la mesa, es por medio de dos tornillos de presión.

El representado por la fig. 22 es un *servante* de idéntica construcción, forma cilíndrica de muy pocas dimensiones, pudiendo, por lo tanto, sujetarse con un solo tornillo.

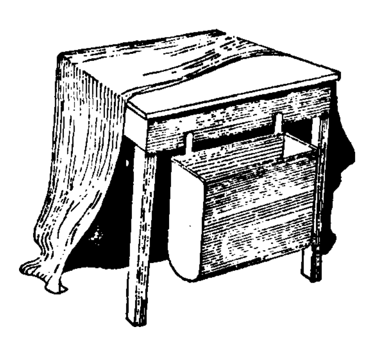
El modo de utilizar estos dos *servantes*, es enteramente igual que para el *servante* representado por la fig. 20, sea para depositar en él objetos cambiados o recoger otros que luego deben aparecer y que se hallaban allí depositados. Como para este segundo caso resulta un poco incómoda la red, por ser demasiado honda, puede ésta arrollarse sobre el marco y sujetarse luego con alfileres, con lo que resultará más tirante y plana y, en su consecuencia los objetos más elevados y al alcance cómodo de la mano. Otro procedimiento sería el colocar sobre la red una madera o cartón forrado con tela negra y sobre ella los objetos. Para que no resbale dicha tablilla se practican en sus extremos dos agujeros por

los que pueden entrar cuatro pequeñas púas que sobresalen del marco del servante.

Para simplificar más aún el servante representado por la figura 22, puede construirse en distinta forma o disposición como puede verse en la fig. 23. Pueden·también construirse estos *servantes* de formas plegables con el objeto de que los aficionados puedan llevarlo en uno de los bolsillos laterales del frac. Estos *servantes*, que también pueden utilizarse como *servantes* para sillas, se sujetan a la mesa por medio de dos clavitos.



(FIG. 23). — *Otra forma de servante*



(FIG. 24). — *Servante para la desaparición de grandes objetos*

Algunas veces precisa hacer desaparecer objetos voluminosos, como por ejemplo, jaulas, balas de cañón, etc., y en estos casos se usan unas grandes *bolsas servantes* de red o tela fuerte, sujetos a un resistente marco de hierro almohadillado (Fig. 24).

Para ocultar la gran *bola servante*, generalmente se cubre la mesa a la que va sujeto con un gran tapete de terciopelo negro que llega hasta el suelo.

Servantes sueltos

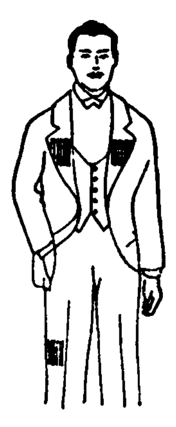
No siempre se posee mesa central, ni laterales, como les sucede generalmente a los aficionados y hay que limitarse a hacer uso de las mesas que se les presentan en la casa donde efectúan alguna experiencia de prestidigitación. Para estos casos sirven los *servantes* clavos, que reúnen la ventaja de transportarse y fi-

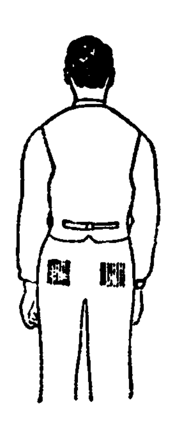
jarse con gran facilidad, pero no sirviendo más que para el escamoteo de objetos de pequeñas dimensiones.

Su construcción es sencillísima: consiste en una redecilla sujeta a un aro metálico provisto de una fina barrera por medio de la que puede fijarse en cualquier mesa.

Servantes transportables

Conviene muchas veces ocultar los objetos sobre uno mismo y en este caso hay que utilizar los llamados *servantes transportables*, que consiste en general, en pequeñas y grandes bolsas bajo







(FIG. 25). — *Disposición de los bolsillos ocultos en el traje*

(FIG. 26). — *Disposición de los bolsillos en los pantalones*

las piezas del vestido, y sirven especialmente para recibir pequeños objetos que el prestidigitador escamotea a la vista del público.

De entre los muchos bolsillos y bolsillitos que pueden utilizarse, citaremos los principales y que mejor puedan ser úties a los artistas.

Los bolsillos llamados "profundos", sirven únicamente para depositar los objetos que uno quiere desembarazarse de ellos; pero es materialmente imposible poderlos volver a tomar, pues, co-

mo su nombre lo indica, son profundos y difícilmente llegaría la mano se practican en el forro del frac.

En cambio, los llamados "bolsillitos" (Figs. 25 y 26) ofrecen la doble ventaja de poder tomar y dejar los objetos.

Los "bolsillitos" deben estar ocultos por medio de los faldones del frac y su altura debe ser graduada de tal manera, que pueda tomarse e introducirse un objeto, sin necesidad de doblar o encoger el brazo. En cambio, si su situación fuese un poco alta o baja, podría ser descubierta su existencia. Para colocarlos, se acostumbra a ensayarlos uno mismo, para lo que se cosen provisionalmente, es decir, se hilvanan, y cuando el artista los encuentra en el sitio adecuado, pueden coserse definitivamente.

Debe también tenerse en cuenta que no hay que situarlos muy lejos a fin de no tener que hacer esfuerzos para utilizarlos.

Finalmente, la forma ha de ser semicircular, teniendo aproximadamente 8 centímetros de ancho por 6 de profundidad y la tela ha de ser la misma que la del pantalón en que van adheridos.

Son muchísimos, por otra parte, los "bolsillos" y "bolsillitos" que pueden colocarse en las diferentes piezas del traje del artista, cuidando siempre que estén bien ocultos bajo dichas piezas del vestido, sirviendo a maravilla, para recibir pequeños objetos que se escamotean a la vista del público cuando el prestidigitador tiene que trabajar algo distante de mesas o sillas preparadas con *servantes*.

Algunos ejemplos darán mejor idea de la utilidad de estos *servantes transportables*. El prestidigitador está rodeado de varias personas en una reunión. Lo primero que se le ocurre es el escamoteo de una moneda de veinte centavos, lo que verifica con gran facilidad, y muestra sus manos vacías, causando la sorpresa subsiguiente: Verifica este juego, cambiando la moneda, o sea, simulando que se pasa de la mano derecha a la izquierda, quedando en realidad en la derecha que se deja caer a lo largo del cuerpo. A fin de llamar la atención de los espectadores, se aprieta la mano izquierda como si se comprimiese la moneda, y se aprovecha este momento para introducirla con la derecha en uno de los bolsillos practicados en el galón o costura del pantalón, representados en la figura 25.

Cuando quiera ocultarse una moneda en un bolsillo practicado en la solapa del frac, entre la tela y el forro, puede disimularse la operación tomando la solapa del frac, y después de enseñar la

mano izquierda vacía, se da sobre ella una palmada con la derecha, que luego se enseña también vacía.

Un buen procedimiento para que nadie de los presentes se aperciba de la introducción de la moneda en el bolsillo, es el aprovechar las circunstancias favorables, las que algunas veces suelen provocarse, como es el colocarse muy cerca de un espectador de modo que cubra la mano derecha de la vista de los demás. Para disimular esta estratagema, invita al espectador a que sople en la mano izquierda, y en el mismo momento se oculta la moneda en el bolsillo. Toda sospecha es inútil, pues nadie conoce ni puede suponer la existencia de un bolsillo en el sitio en que ha desaparecido la moneda.

Esta clase de bolsillos se encuentran diseminados en diversos puntos del vestido, variando su construcción según hayan de utilizarse para ocultar monedas, sortijas, relojes, etc., pues ha de tener en cuenta todo buen prestidigitador en variar los procedimientos en cada sesión, especialmente cuando se trabaja en pequeños círculos donde sería fácil el ser descubierto.

El frac es la prenda más apropiada para colocar un buen número de estos bolsillitos y bolsillos, sin perjuicio de utilizar asimismo los bolsillos de los faldones del mismo pero los más utilizables son los que se encuentran en el forro de los delanteros, colocados muy cerca de los botones de una parte y de los ojales de otra. Se construyen también bolsillos en el centro de la costura que hay en las mangas, a unos ocho o diez centímetros de la boca de las mismas. Además de los bolsillos indicados en las figuras 25 y 26, se practica un bolsillito en la costura transversal del frac y arriba de la abertura detrás de la misma prenda.

Con esta serie de mudos servidores, puede el artista avanzar ante el público con la seguridad de éxito, pues, indudablemente se ignora la existencia de los mismos, produciendo los escamoteos verdaderas sorpresas. Explicaremos el uso de estos bolsillos para mejor comprensión.

Si el prestidigitador quiere ocultar un objeto en uno de los bolsillos del pecho cerca de las solapas, se toma el borde del frac con la mano derecha, después de cambiar el objeto y cuidando de ponerlo en la parte interior de la misma. Se espera en esta posición el momento oportuno de introducirlo en el bolsillo, para lo cual llama la atención del público hacia la mano izquierda o hacia otro punto diferente. Cuando el bolsillo destinado a recibir el objeto, es el de la manga izquierda, se toma dicha manga con la mano

derecha después del cambio del objeto para retirarla hacia arriba, y se aprovecha este movimiento para introducir la cosa escamoteada.

Respecto al bolsillo colocado en la parte superior de la abertura del frac, se efectúa el cambio y se lleva la mano derecha hacia la espalda, donde se desprende del objeto sin ninguna fatiga, al mismo tiempo que se enseña vacía la mano izquierda. Por ser tan natural la posición que adopta el artista en este movimiento, siendo la misma de un uso muy frecuente, no puede infundir la menor sospecha. Los bolsillos de los lados del frac, se usan, apoyando la mano que contiene el objeto cambiado, en la cintura, dejando deslizar el objeto en el bolsillo allí practicado. Por último, restan los grandes bolsillos, llamados profundos, los que como ya hemos indicado al principio de este capítulo, sirven para ocultar objetos grandes, para recibir juegos de cartas o para llevar los objetos que luego han de aparecer en el curso de la sesión.

Tiene que aprovechar el prestidigitador un momento oportuno, generalmente al dar la vuelta para dirigirse hacia la mesa, que será más favorable, para servirse de estos bolsillos.

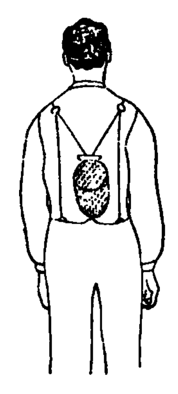
Corresponden a la clase de *servantes transportables*, una variedad más, pero nosotros nos ocuparemos únicamente de los más utilizables y prácticos, pudiendo el artista ingeniarse otros muchos, según lo requieran las circunstancias y clase de trabajos que ejecute.

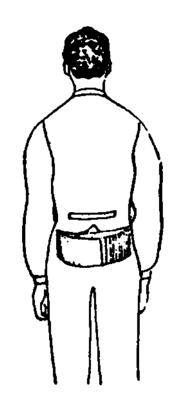
Principiemos, pues, por la "bolsa servante", que como puede verse en las figuras 27 y 28 se cuelga en la parte posterior del cuerpo y por debajo de los faldones del frac. Examinando bien dichas figuras nos hacemos cargo del mismo. La correa a que se sujeta el *servante*, se ciñe bajo el chaleco y alrededor de la cintura, quedando el *servante* colgado de ésta por medio de tres correítas. El borde de atrás del *servante* está reforzado con una cinta de correa, y el de adelante tiene cosida una ballena que mantiene siempre abierta la boca del mismo. La ballena es tan flexible, que tan pronto como se abroche el frac se pega al cuerpo del artista, pero al desabrocharlo, queda en su posición primitiva y permite poderse introducir la mano sin la menor dificultad.

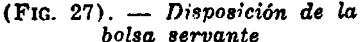
Lo mismo puede servir esta "bolsa servante" para llevar objetos que luego han de aparecer, como para depositarse en la misma, los que van escamoteándose. La ballena que lleva cosida representa un importante papel en estas operaciones, pues que

así permite que, con un rápido movimiento de la mano, se deposite allí un objeto en el momento de dar media vuelta.

Es indispensable este *servante* para los aficionados, especialmente cuando se presentan en una pequeña reunión familiar careciendo de preparación anterior y de mesa y "silla servante". La disposición especial del servante, permite llevarlo siempre encima, sin causar molestias y permitiendo el escamoteo de objetos de diversa índole, como jaulas, peceras, etc.







(FIG. 27). — *Disposición de la bolsa servante*

(FIG. 28). — *Otra bolsa servante*

Escamotear o Escamotar

Tiene este verbo como significación propia la de "hacer desaparecer algún objeto de la vista de los espectadores". Para ello puede servirse de las manos o de los objetos preparados aun cuando el escamoteo se refiere con más propiedad a cuando, únicamente con las manos el objeto *desaparece.*

Es el escamoteo principalísimo elemento en los juegos de manos, no equivocándonos si decimos que: *el que no escamotea con limpieza, nunca podrá realizar bien ningún juego, ni aun los más sencillos.*

Las condiciones de un buen *escamoteador* han de ser:

1º Gran agilidad en los músculos de las manos, especialmente en los del pugar.

2º Extraordinaria rapidez en los movimientos de los dedos. y en los cambios y giros de manos.

Necesita la condición primera, porque el escamotear un objeto, si bien ha de hacer ver a los espectadores que se desprende de ese objeto, lo que en realidad hace es ocultarlo en las manos eligiendo para ello el espacio comprendido entre la palma de la mano y el músculo contractor del dedo pulgar. También puede, si el objeto se presta a ello, ocultarlo entre las falanges de los otros dedos.
No menos importante es la segunda de dichas condiciones, porque *sabido* es que, en la casi generalidad de los casos, el escamoteo va acompañado del *cambio*, y es claro, que esta operación será tanto más *limpia* cuanto con mayor rapidez se haga.

Aconsejan algunos, como medio de aprender el *escamoteo*, servirse de una hojita de papel de seda. Fórmese una bolita doblándolo previamente, y mientras el público está entretenido oyendo cualquier relación que se le haga, se oculta la bolita de papel en los lugares de la mano que hemos indicado, comprimiéndola cuanto más se pueda, con lo que se aguantará mejor y la posición de la mano será más natural.

Es el *cambio* otra de las operaciones que el prestidigitador debe realizar a la perfección. Consiste, como el nombre lo indica, en hacer ver al espectador que ha pasado el objeto de una mano a otra; de un punto a otro, cuando en realidad lo único que hizo ha sido esconderlo o *escamotearlo* conservándolo en el lugar primitivo, es decir, que no se ha movido. El jugador de magia emplea el cambio con mucha frecuencia por ser muchos los juegos en que le conviene hacer desaparecer al objeto con que ha de realizar el espectáculo.

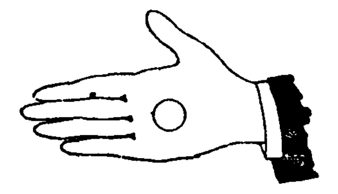
Se cambian relojes, bolas, monedas, alfileres, dijes, etc. Un prestidigitador que lleve a cabo el *cambio* de una forma limpia, podrá decirse un buen prestidigitador, y tanto mejor cuanto si esa operación preliminar la realiza con las dos manos igualmente, es decir: que su práctica sea tal que pueda emplear indistintamente la derecha o la izquierda.

Uno de los objetos más fáciles de cambia son las monedas, por lo cual, vamos a dar algunas explicaciones sobre la manera de cambiar y escamotear una moneda, aplicándolo después a algunos juegos. Hay prestidigitadores que emplean como auxilio

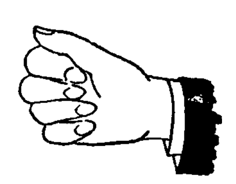
una varita, pero estas operaciones serán más limpias si sólo se usan las manos.

Escamotear una moneda

Se coloca la moneda en la palma de la mano (Fig. 29), cerrando ésta se hace un movimiento con los dedos como si se estu-

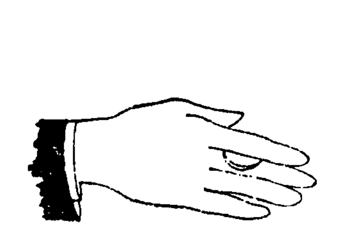


(FIG. 29). — *Mano abierta presentando una moneda en la palma*

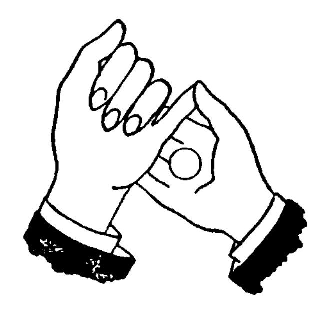


(FIG. 30). — *Momento de cerrar la mano*

viese frotando la moneda (Fig. 30). Lo que en realidad se hace es hacer pasar la moneda por entre los dedos índice y mayor o de corazón (Fig. 31), de tal modo, que abriendo la mano y enseñan-



(FIG. 31). — *Paso de la moneda al dorso de la mano*



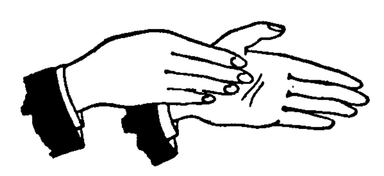
(FIG. 32). — *Deslizamiento de la moneda en la otra mano*

do a los espectadores la palma, ésta aparecerá como si estuviese vacía.

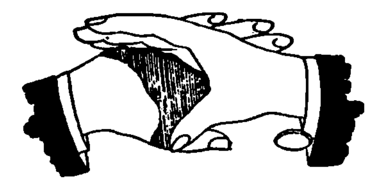
Si cerramos la mano que sujeta la moneda, correrá ésta hasta la punta de los dedos pudiendo entonces aparecer que la extraemos de cualquier parte.

Si queremos dejar la mano que sujeta la moneda en condiciones de poderla enseñar por ambos lados, no tenemos más que volver la mano libre por debajo de la que sujeta la moneda entre los dedos y empezaremos a abrir con el pugar de la mano vacía los dedos de la otra mano empezando por el meñique con lo cual la moneda se deslizará fácilmente a la otra mano (Fig. 32).

Colocaremos una moneda sobre la palma de la mano izquierda, poniendo la mano derecha encima de la izquierda y algo separada de ella (Fig. 33). Damos un rápido movimiento de rotación, en el cual, la palma de la mano derecha quedará unida al dorso de la izquierda y la moneda entre las dos. Al principiar ese movimiento de rotación con los dedos de la derecha damos una sacudida a la moneda que se introducirá en la manga del brazo derecho (Fig. 34). Continuamos frotando, se da como una es-



(FIG. 33). — *Disposición de las manos*



(FIG. 34). — *Movimiento de la moneda*

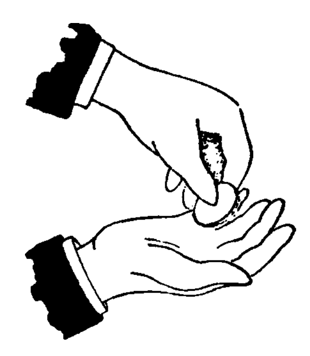
pecie de palmada y se enseñan las dos manos completamente vacías. Después se inclina el brazo, lo suficiente para que la moneda baje a una de las manos en donde se recoge depositándola en el lugar más a propósito para el juego que después haya de hacerse.

El frotamiento de las manos y el movimiento de rotación, han de ser simultáneos. Cuanto menor sea la moneda mejor, y para ejecutar el escamoteo debe quitarse los puños, que dificultará el pase de la moneda desde la mano a la manga.

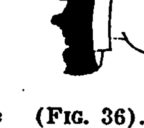
Escamoteo de una moneda por el cambio

Lo primero que se hace es cambiar la moneda según las reglas que hemos dado. En vez de cerrar la mano, a la cual se supone que ha pasado la moneda, se mantiene abierta y se frotan

ambas manos (Fig. 35), como si se frotase la moneda entre ellas; pero en realidad, esa moneda, ha de estar colocada entre los dedos pulgar del corazón y comprimida por el meñique, según la fig. 36, enseñando después la mano en que primero se había cogido la moneda que no tendrá nada.



(FIG. 35). — *Disposición de las manos al principiar el juego*





(FIG. 36). — *Situación de la moneda después del juego*

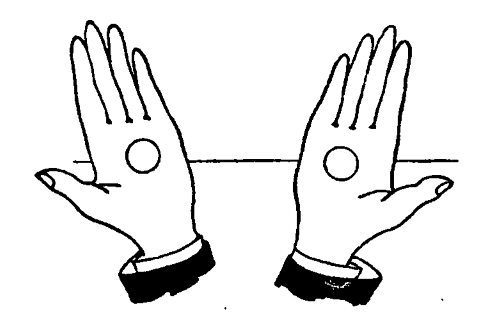
La moneda viajera

Se coloca el dorso de ambas manos sobre la mesa, separadas de 25 a 35 centímetros, haciendo que se coloque, por un espectador una moneda en la palma de cada mano. Se cuenta hasta tres o hasta cinco y con gran rapidez se da vuelta a las manos de manera que ahora se apoyen en la mesa las palmas con la moneda que contienen, pero antes se habrá hecho pasar de una de las manos a la otra a fin de que aparezcan las dos en la misma mano. Para ello basta volver la mano izquierda con relativa lentitud y sin que el brazo se mueva en sentido lateral; se inclina la mano derecha un poco hacia la izquierda volviéndola tan rápidamente como sea posible, arrojando, en ese movimiento, la moneda que contiene debajo de la otra mano.

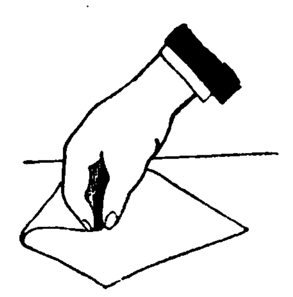
Cuanto más rápido sea el movimiento de las manos, más se impedirá que el público se dé cuenta del paso de la moneda de una mano a la otra (Fig. 37).

Otra moneda viajera

Extendemos sobre una mesa un pañuelo, de manera que sus cuatro puntas queden bien separadas. Hacemos depositar en el mismo centro del pañuelo una moneda que vamos cubriendo con las cuatro puntas del pañuelo empezando por la de la derecha (Fig. 38). Al mismo tiempo que se van doblando las puntas se coloca entre la moneda y el pañuelo una bolita de cera, que pre-



(FIG. 37). — *Dorso de ambas manos aplicadas encima de la mesa con una moneda en cada mano*



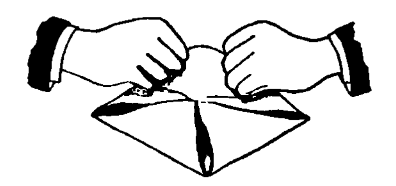
(FIG. 38). — *Disposición del pañuelo al doblarlo*

viamente se tendrá en la mano. Al ir cubriento la moneda con las puntas se va comprimiendo a fin de que la moneda se adhiera más al pañuelo. Se da al pañuelo un giro para que una de las puntas mire hacia el prestidigitador, el cual, cogiendo el pañuelo con ambas manos por una de las aberturas (Fig. 39), lo sacude con rapidez, haciendo correr las manos por el borde del pañuelo hasta llegar a la punta en que está pegada la moneda. Despegando la moneda con agilidad daremos el pañuelo al público para que lo reconozca, y en el cual no encontrará señal ni indicio alguno, por el cual pueda deducir la forma de desaparición de la moneda.

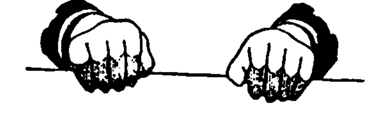
Hacer pasar una moneda a través de una mesa

Nos sentaremos muy cerca de la mesa, rogando a un espectador que se siente enfrente de nosotros. Colocamos dos monedas

sobre la mesa a unos dos centímetros del borde y separadas una de otra unos veinte centímetros. Apoyamos las dos manos sobre las monedas como si fuésemos a cogerlas (Fig. 40). Lo que hacemos es coger efectivamente la de la derecha, y la de la izquierda la dejamos caer sobre las rodillas que estarán muy juntas. Llevamos la mano izquierda cerrada como si tuviese la moneda hacia el centro de la mesa. La mano derecha con la moneda, que previamente se habrá enseñado al público, se esconde debajo de la mesa. Dicha mano derecha recogerá, en el viaje que tiene que hacer para ponerse debajo de la mesa, la moneda que está encima de las



(FIG. 39). — *Manera de coger el pañuelo con ambas manos*



(FIG. 40). — *Hacer pasar una moneda a través de una mesa*

rodillas sujetándola con la yema de los dedos, y conservando la otra en el hueco de la mano. Una vez hecho esto se anuncia a los espectadores el propósito de hacer pasar la moneda de la mano izquierda al través de la mesa para unirse a la moneda de la mano derecha. Se cuenta: "uno, dos, tres," y al decir este último número, se abre la mano izquierda que se aprieta contra la mesa, y separando los dedos de la mano derecha que sujetan la moneda recogida, se unirán la dos monedas produciendo un sonido que hará más completa la ilusión.

Otra moneda viajando a través de una mesa

Para este juego necesitamos una moneda con un pequeñísimo agujero en su borde que sólo permita el pase de una pequeña hebra blanca que por uno de los extremos se afirma en la moneda; el otro extremo se cose perfectamente al centro de un pañuelo de bolsillo. La longitud de la hebra será de unos 12 a 15 centímetros.

El pañuelo y la moneda los llevará el prestidigitador en la

mano izquierda, en la cual llevará otra moneda oculta. Colocados el pañuelo y la moneda sobre la mesa, separados el uno de la otra por la longitud de la hebra, ejecutará una serie de movimientos con el pañuelo y la moneda unido, pero en forma que esa unión no pueda ser descubierta. Se ofrece al público que se hará pasar la moneda a través del pañuelo y de la mesa, para lo cual se extiende el pañuelo colocando la moneda en el centro, cubriéndola con las cuatro puntas, según hemos hecho en la fig. 39. Bajemos el pañuelo por las puntas con la mano derecha y la moneda quedará como si estuviese en una bolsa. Pasamos la mano izquierda debajo de la mesa, y dando las voces "uno, dos, tres", hacemos con la moneda oculta en la mano izquierda un pequeño ruido en la mesa, y la enseñamos al público. Al mismo tiempo cogemos el pañuelo por dos puntas y lo enseñamos al público por la cara opuesta a aquella en que hemos cosido la moneda agujereada, que quedará tapada por el pañuelo, pareciendo este vacío.

Puede hacerse este juego valiéndose de dos monedas una oculta en la mano izquierda, moneda que se enseñará al público y otra que debe ir cosida al pañuelo. Empezará el prestidigitador enseñando la moneda que lleva suelta, diciendo que le basta sólo colocarla debajo de la mesa, para que pase la que está en el pañuelo. Al meter la mano izquierda debajo de la mesa llevará la moneda cogida por las yemas de los dedos, contará: "uno, dos, tres", y al decir "tres", dejará que la moneda enseñada caiga sobre la otra produciendo un sonido que simulará como si la del pañuelo hubiese pasado efectivamente. Después levantará el pañuelo como en el juego anterior.

Una moneda que atraviesa un vaso y una mesa

Se emplea una moneda preparada como para el juego anterior. Al presentarse el prestidigitador tira la moneda preparada en el pañuelo, dentro del vaso, tapado éste. Antes habrá colocado debajo de la mesa y sujeto entre la cabeza de dos chinches, la moneda igual a distancia convenida (Fig. 41), a fin de que pueda cogerla al colocar la mano debajo del tablero de la mesa. Enseña las manos vacías, pone la izquierda debajo del tablero, teniendo cuidado de coger antes la moneda escondida, la cual tira sobre la mesa como si efectivamente hubiese atravesado el vaso y la mesa. En seguida y con rapidez recogerá el pañuelo que cubre el vaso, en el cual, va cosida la moneda que sirvió para el juego.

Una moneda en un vaso

Este juego, bien ejecutado, es de los más bonitos. Para ello debemos proveernos de un círculo de cristal duro, de tamaño de una moneda. Este círculo de cristal lo colocamos en el bolsillo del chaleco, en donde meteremos también un pañuelo que pediremos a un espectador. Diremos al público que con el pañuelo sacamos la moneda y la enseñamos, pero sacamos también el disco de cristal, que no verán los espectadores. Entre los pliegues del pañuelo colocaremos dicho disco perfectamente cubierto, haremos que un espectador lo tome con la yema de los dedos, sosteniéndolo en posición horizontal. Entregamos a la misma persona un vaso lleno de agua para que lo coja con la mano izquierda y lo coloque debajo del pañuelo a distancia de unos diez centímetros de la moneda. Previamente debemos tener ya en la mano una moneda legítima, cuenta: "uno, dos, tres", y dice al espectador que al contar "tres" suelte la moneda que está ya en el pañuelo, que caerá en el vaso, pero para ser visto por arriba, el público creerá que allí no hay más que agua y que la moneda, cuyo ruído sintió al caer ha desaparecido. El prestidigitador entonces simula que lo saca del sombrero, de la levita o de otra parte cualquiera de una de las personas del público.

Monedas desaparecidas del interior de un vaso

Tómese un vaso de los que sirven para el vino con la mano izquierda, tómese entre los dedos meñique y pulgar, colocando el primero en el borde inferior, y el segundo en el superior, dejando los otros tres dedos separados del vaso.

En la palma de la mano habrá varias monedas, las cuales se hará como que se echan dentro del vaso, pero en realidad lo que se hace es deslizar entre la mano y el vaso. Se aproximan en seguida los tres dedos al vaso cerrando el espacio que dejaban y sujetando las monedas contra el vaso. Tapando el vaso con la mano derecha se le imprime un movimiento de arriba abajo, apareciendo que las monedas se agitan dentro del vaso, pero lo que hacen es correr entre la mano izquierda y el vaso, produciendo un sonido, para lo cual se les deja espacio, como si realmente estuviesen dentro. Este efecto será tanto más completo cuanto más rápido sea el movimiesto de la mano izquierda.

De pronto se aprietan las monedas con la mano izquierda contra el fondo del vaso, y con la derecha se simula el movimiento de arrojarlas a los espectadores.

Tomamos después el vaso con la mano derecha para darlo a reconocer, ocultando las monedas en el hueco de la mano izquierda.

La colocación de las monedas ha de ser tal, que queden bien ordenadas unas sobre otras, a fin de que no produzcan el menor ruido cuando se separe el vaso y queden solas en la mano.

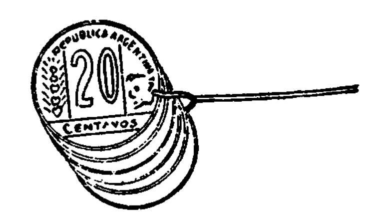
Debe emplearse monedas de una o dos pesetas; las muy pequeñas es difícil de mantenerlas unidas, y las mayores, no tienen espacio suficiente entre el vaso y la mano.

Monedas que pasan a través de un plato y de un sombrero

Necesitamos para ejecutar este juego: dos sombreros de copa, un plato y tres vasos de los que sirven para el vino. Uno de estos vasos se lleva escondido en el bolsillo izquierdo del pantalón.



(FIG. 41). — *Disposición de la moneda cuando está clavada debajo de la mesa*



(FIG. 42). — *Disposición de las monedas para la desaparición*

Colocados los demás objetos, o sea los otros dos vasos, los dos sombreros y el plato encima de la mesa, se pide al público nos facilite ocho o diez monedas. Mientras se hace esta petición, se habrán recogido de sobre la mesa igual número de monedas a las que hasta entonces habrán estado ocultas, bien poniendo delante una caja, bien cubriéndolas con el pañuelo, etc. Tomadas estas monedas con la mano derecha, se toma uno de los vasos con la misma mano, se introduce dentro de uno de los sombreros, dejando al mismo tiempo las monedas, lo que se hará con gran

cuidado para que no produzcan ruido alguno. No es éste un movimiento difícil que pueda hacerse apretando las monedas contra las paredes del vaso, hacerlas resbalar por esas paredes colocándolas en el fondo y sacando los dedos con mucho cuidado, para que las monedas no se muevan de su posición.

Hecho esto colocamos el plato sobre el primer sombrero y sobre el plato del segundo sombrero, en el cual habremos colocado el segundo vaso. Contamos las ocho o diez monedas del público con la mano izquierda, o haremos ver que se han pasado a la mano derecha, pero en donde realmente están es en la izquierda. Nos colocaremos al lado de la mesa, sobre la cual se encuentran los sombreros y el plato, pero nos colocaremos en forma de que la mano izquierda quede aculta por la mesa. Con esta mano izquierda sacamos algo del vaso que llevamos en el bolsillo del pantalón y en él vamos dejando caer una a una las monedas que tenemos ocultas en dicha mano izquierda, haciendo como que las arrojamos con la derecha encima de los sombreros y pareciendo que van cayendo en los vasos que están dentro, a través de los cuales pasa así como del plato para colocarse en el vaso que está en la parte inferior.

Podrá evitarse que al andar el prestidigitador, suenen las monedas al chocar contra el vaso que llevan en el bolsillo del pantalón, colocándole dentro un trapo o algodón en rama que debe llevar a prevención.

Un buen prestidigitador debe acompañar los juegos con discursos que, al mismo tiempo que entretienen al auditorio, lo distraen y puede efectuar con más libertad algunos movimientos.

Terminado el juego, ruega a cualquier espectador que se convenza de si efectivamente las monedas se encuentran dentro del vaso inferior; levantará el sombrero, y el vaso superior no encontrará nada; levantará el plato vaciando las monedas en el vaso colocado dentro del sombrero inferior; después de rogar se cercioren que son las mismas y en el mismo número de las pedidas, se dará el juego por terminado.

Hacer que varias monedas desaparezcan de las manos en una sola vez

Se toman seis u ocho monedas; se les hace un pequeño agujero en el borde, se pasa por este agujero un pequeño alambre,

con el cual se forma una anilla y a esta anilla se ata el extremo de un cordón de buena goma (Fig. 42). La longitud del cordón ha de permitir llegar a las monedas, hasta cerca del puño de la camisa. El otro extremo del cordón pasa por dentro de la manga derecha y va a correrse a la espalda del chaleco.

Con la mano izquierda sacamos el portamonedas; con la mano derecha sacamos las monedas de dentro de la manga e introduciendo los dedos en el monedero aparentamos sacarlas de él; se cierra el monedero con la mano izquierda, con la derecha se enseñan las monedas presentándolas en forma de abanico y teniendo mucho cuidado en tapar muy bien la anilla y el cordón, lo cual es fácil agarrándolas por el agujero. Acercamos las dos manos, hacemos ver que dejamos caer las monedas en la mano izquierda pero lo que hacemos es ocultarlas en el hueco de la mano derecha, separamos las dos manos llevando la izquierda cerrada, extendemos el brazo derecho para el más fácil paso de las monedas a la manga. Hacemos que alguno del público sople sobre la mano izquierda o aproximar ésta a la luz y abriéndola al cabo de un rato, se verá que está vacía.

Procedimiento para clavar una moneda en la ropa o en un monedero

Pedimos al público una moneda prestada con objeto de clavarla en nuestra chaqueta o levita o en nuestro sombrero. Llevaremos preparada, según indica la fig. 43, una moneda igual a la que pidamos, escamoteando ésta y utilizando aquella.

Se prepara esta moneda dividiéndola en dos partes desiguales en el punto medio del borde que queda se practica un agujero en el que se introduce y se suelda uno de los extremos de una aguja de coser.

Tomamos la moneda que se nos dé, la hacemos pasar por los ojales, cosa que a todos parecerá facil y realmente lo es, pero después decimos que la vamos a hacer atravesar el paño; escamoteamos la moneda que nos han facilitado y clavamos la preparada tomándola por la parte posterior y apretándola contra el paño para que no tenga movimiento alguno. Terminado el juego cambiamos la moneda preparada por la buena, la cual devolveremos a su dueño, invitando al público a que repita la operación.

Conviene tener preparada una colección de monedas a fin de poder aceptar cualquiera que nos ofrezcan.

Hay prestidigitadores que utilizan esta clase de monedas para otros juegos, la lluvia de plata, por ejemplo, en la cual, después de haber pasado varias monedas, queda una como detenida, sorprendiéndola al entrar. Para esto es preciso gran práctica por ser muy fácil pincharse con la punta de la aguja.

En otra forma pueden prepararse estas monedas.

Para ello a todo lo largo del borde se practica un pequeño canal de unos dos milímetros de profundidad y un milímetro de ancho. Se corta la moneda al primer tercio (Fig. 44), se suelda en la mitad del borde superior una aguja, como en la fig. 43, y en la inferior se hace una rebaja para que la aguja encaje. Se toma un anillo fuerte de goma pasándolo por el canal del reborde, cuyo anillo mantendrá unidas las dos partes de la moneda. Esta moneda, así preparada, puede enseñarse al público, para lo cual no hay más que tomarla con los dedos índice y pulgar que taparán la escotadura o rebaja de la aguja así como la parte cortada.



(FIG. 43). — *Moneda preparada para ser clavada*



(FIG. 44). — *Otra moneda preparada*

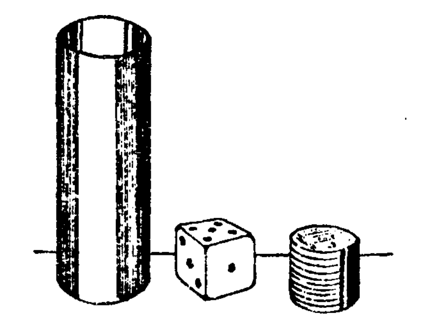
Para operar con una moneda preparada en esta forma se dobla la parte menor sobre la mayor, con lo cual, quedará libre la punta de la aguja, que es la que se introduce en el sombrero o frac, así como la parte menor quedará oculta por la mayor. Al terminar el juego se arranca con cierta rapidez para que la elasticidad del anillo desdoble las dos partes quedando la moneda como si fuese entera.

Las monedas que cambian

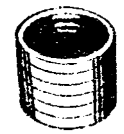
Se toman dos monedas de plata y dos de cobre que tengan exactamente el mismo diámetro; limaremos las de cobre hasta

que queden reducidas a la mitad en espesor, las soldamos a las de plata, teniendo cuidado de que los bordes sean perfectamente iguales, y de que la soldadura no se conozca.

Colocamos una de estas monedas en la palma de la mano derecha, con la cara de plata hacia arriba, y la otra en la mano izquierda con la cara de cobre para arriba o sea al revés de la anterior. Enseñamos las monedas así dispuestas y al mismo tiempo que cerramos las manos les damos la vuelta de forma que quedarán ahora al contrario; se abren las manos y se verá que las monedas han cambiado. Antes de empezar el juego pueden tomarse



(FIG. 45). — *Forma de los objetos que se requieren*



(FIG. 46). — *Cilindro formado por las monedas soldadas y vaciadas*

del bolsillo del chaleco dos monedas sin preparar las cuales se enseñarán al público, escamoteándolas después, y quedándose con las preparadas.

Viajeros invisibles

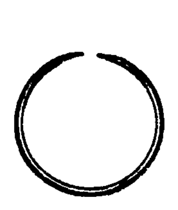
Es este uno de los juegos más bonitos en el escamoteo. Se trata de hacer viajar a un lado y a varias monedas a través de una mesa.

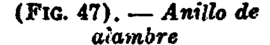
Para realizar este juego necesitamos: un pequeño dado de hueso, quince moneditas de 5 centavos y un pequeño cilindro de cartón. Todos estos efectos han de ser dobles, es decir, dos en cada clase (Fig. 45).

Una vez enseñado al público un juego de dichos efectos, colocamos el otro dado de hueso entre los músculos de los dedos índi-

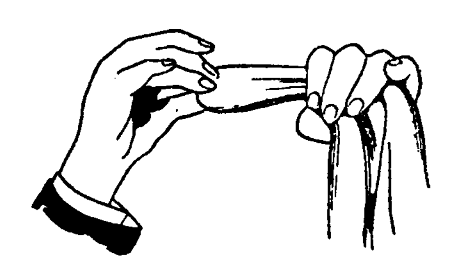
ce y del corazón o mayor, de la mano izquierda. En la mano derecha ocultamos varias monedas de cinco centavos que previamente habremos preparado de la manera siguiente: catorce de dichas monedas se sueldan con otras, formando un cilindro; el interior de este cilindro se ahueca al torno en forma de que pueda caber el dado; la moneda número catorce forma la cubierta de este cilindro hueco (Fig. 46), cuyo volumen viene a ser el mismo que el de las quince monedas.

Se introduce el cilindro formado por las monedas huecas, dentro del cilindro de cartón, operación que debe hacerse con gran disimulo; la moneda que forma la tapa debe ir hacia arriba. Colocamos las monedas verdaderas al lado del dado y tapamos éste con





(FIG. 47). — *Anillo de alambre*



(FIG. 48). — *Pañuelo con el anillo colocado simulando una moneda*

el cilindro de cartón, que ya lleva dentro el formado por las monedas ahuecadas. Contamos las quince monedas que con la mano izquierda llevamos de la mesa a la vista del público. Dejamos las monedas que teníamos en la mano, sobre la rodilla o en otro lugar previamente preparado, y dando tres golpes en la parte inferior de la mesa, enseñamos el dado que teníamos oculto y quitando el cilindro al cartón, aparecerá la pila de monedas en vez del dado que habíamos puesto; es decir, que aparece como si el dado pasase a la mano del prestidigitador y las monedas a la parte superior de la mesa.

Una vez terminado el juego vuelve a darse a reconocer las monedas, el dado y el cilindro de cartón.

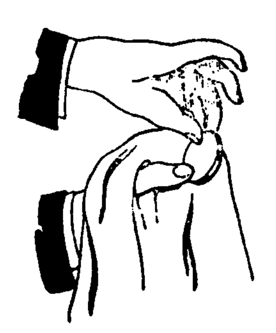
Este cilindro puede hacerse con naipes uniéndolos por medio de alfileres.

La moneda en el pañuelo

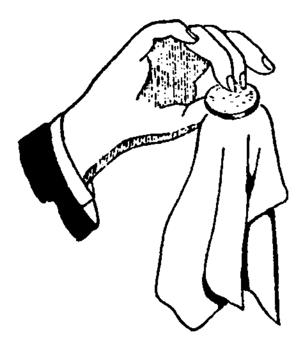
Para este juego nos valdremos de un anillo de alambre del tamaño de una moneda, abierto por sus extremos, que estarán afilados como si fuesen puntas de aguja (Fig. 47).

Colocamos este anillo dentro de un pañuelo como si fuese una moneda (Fig. 48), echando las puntas del pañuelo hacia abajo; arrollamos el pañuelo por debajo de la supuesta moneda, dándola a un espectador que la sostenga y diciéndole que aquella moneda va a salir del pañuelo sin romperlo ni desatarlo.

Se toma un cuchillo y se hace como si se practicase un agujero en el pañuelo por la parte en que se encuentra la moneda. Dejamos el cuchillo, llevamos la mano derecha sobre la izquierda, y ocultándose una a la otra se hace la extracción del alambre a través del pañuelo, se escamotea este anillo y se presenta la verdadera moneda que llevamos oculta en la mano izquierda; finalmente, se abre el pañuelo, que aparecerá intacto.



(FIG. 49). — *Disposición del pañuelo al retirar la moneda*



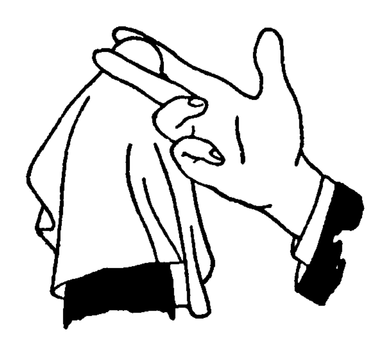
(FIG. 50). — *Situación de la moneda vista por detrás*

Sin necesidad del anillo podemos ejecutar este juego. Tomamos con la mano izquierda un pañuelo y una moneda; agarramos ésta con los dedos pulgar e índice de la mano izquierda, echando sobre él el pañuelo. Con el pulgar e índice de la derecha se retirarán la moneda y el pañuelo (Fig. 49), girando el pañuelo de manera que aparezca que éste cubre la moneda, cuando en realidad queda la moneda descubierta por la parte que da a nuestro

cuerpo (Fig. 50). Arrollamos la moneda que quedará entre los pliegues del pañuelo y después con las dos manos la sacamos, en lo que no habrá dificultad alguna. (Figuras 51 y 52).



(FIG. 51). — *Acto de envolver la moneda*



(FIG. 52). — *Disposición del pañuelo con la moneda*

Doble moneda

Consiste en hacer de una moneda dos. Necesitamos estar provistos de una pieza de una moneda que previamente se habrá hecho ahuecar, para que dentro quepa otra moneda maciza. Debe, por lo tanto, escogerse una pieza de una moneda que tenga algún mayor diámetro. La operación de ahuecarlo ha de hacerse con gran cuidado, a fin de que introducida una moneda dentro de la otra no quede la más pequeña diferencia en las superficies.

Colocamos una moneda legítima dentro del hueco, enseñándolo al público sosteniéndolo con el pulgar e índice de la derecha; después lo colocamos sobre el dorso de la izquierda, de manera que la moneda más pequeña quede hacia abajo. Enseñaremos la mano derecha vacía y con la punta de los dedos de esta mano se levanta un poco la moneda de la mano iqzuierda. Se da un rápido movimiento de vaivén, en el cual la moneda maciza sale del hueco quedando depositadas ambas en la mano izquierda.

Se toma la moneda hueca y se coloca encima de la mesa; la otra moneda se toma por el borde con los dedos pulgar e índice de la izquierda, cogiéndola de manera que podamos colocar entre estos dedos la moneda hueca que habíamos colocado en la mesa. En esta posición y con los dedos hacia arriba, separando los de-

dos un poco, la moneda hueca caerá sobre el macizo formando como una sola pieza. Para hacer que la moneda reciba al macizo hacemos como que tomamos con la mano derecha una moneda y en el momento en que la mano derecha cubre las dos monedas, hacemos que entre una dentro de la otra. Con la mano derecha escamoteamos la moneda que, al parecer, habíamos tomado.

Ahora bien; si queremos que vuelvan a aparecer ambas monedas, escamoteamos la moneda doble, después de que haya formado una sola pieza, y presentamos dos monedas de verdad, que podemos hacer como que las sacamos de la ropa, barba, nariz, etc., de los espectadores. Estas monedas, que el público supone son las primeras, pueden darse a reconocer.

Otra forma de ejecutar el juego anterior

Se pide prestado un sombrero de copa, que se toma con la mano izquierda. Depositamos en la palma de la mano derecha la moneda doble, de manera que el macizo quede para arriba. Una vez en esta disposición se dice que se va a echar dentro del sombrero la moneda, efectuando con la mano derecha el movimiento oportuno y el público ve que efectivamente la moneda cae dentro del sombrero, pero es la que está dentro de la moneda hueca toda vez que ésta queda en la palma de la mano. Pasamos rápidamente el sombrero de la mano izquierda a la derecha; la detenemos en esta mano en que está también la moneda. Sacamos la moneda verdadera de dentro del sombrero, enseñándola al público volviéndola a dejar dentro e indicando que ahora queremos que, atravesando el sombrero, pase a la mano izquierda con la moneda en el sombrero, efectuando un movimiento como si tratásemos de barrenarla; colocamos la mano sobre la moneda sujetándola contra el fondo y damos vuelta al sombrero separando en seguida la mano derecha. Sobre la copa del sombrero aparecerá la moneda hueca presentando la cara intacta hacia arriba. Tomamos esta moneda y con la misma mano tomamos el sombrero por el ala. Al dar este movimiento al sombrero dejamos caer la moneda en la mano izquierda, la que la coloca dentro de la badana o sudador. Colocamos el sombrero boca abajo, habremos hecho el cambio de la moneda hueca de la mano izquierda a la derecha; sostendremos cerrada la mano izquierda para que parezca que en ella se encuentra todavía la moneda hueca. Tomaremos el som-

brero con la mano derecha por el mismo sitio del sudador en que está la moneda maciza, volveremos el sombrero boca arriba, con la mano izquierda haremos como si arrojásemos la moneda, que aparece en ella, contenida dentro del sombrero, y haciendo con la derecha el movimiento conveniente para que la moneda oculta en el sudador caiga, se producirá un sonido que causará el efecto como si efectivamente la moneda arrojada por la mano izquierda cayese dentro del sombrero. Se abre la mano izquierda que aparecerá vacía, y dando vuelta al sombrero, caerá la moneda sobre la mesa.

Una moneda rota

Haremos como para el juego anterior, ahuecar una moneda para colocar dentro de ella otra. En la moneda maciza colocaremos una especie de clavito que encajará en un rebaje hecho en la moneda hueca (Fig. 53). Este clavito sobresaldrá uno o dos milímetros del borde exterior.

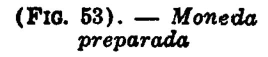
Esta pieza se enseñará al público ocultando la cara de la moneda maciza y tapando con el dedo el clavito. Una vez enseñada se coloca en la mano izquierda y alargando el brazo derecho dejaremos caer en la mano de este lado una moneda previamente colocada en la manga del frac.

La moneda doble que sostiene, se toma con el pulgar e índice de la izquierda, se toma con ambas manos, depositando al mismo tiempo junto a la moneda retirada de la manga, de manera, que enseñándolo de frente parece que sólo hay una moneda. Después se practican una serie de movimientos como si tratásemos de romperlo, y éstos se terminan introduciendo el dedo índice de una mano entre las monedas, mientras que con la otra se oprimen y, retirando entonces el dedo de entre las dos, el choque de las dos monedas produce un ruido que los espectadores toman por su rotura. Después con tranquilidad, se saca la moneda de detrás y se tira sobre la mesa. Este experimento puede repetirse tantas veces como se quiera con tal de que llevemos provisión de ellas en la manga o las saquemos de algún bolsillo secreto del traje, o bien que las tomemos del "servante" al retirar la varita mágica, etc., etc. También puede usarse en este juego "La vaina para monedas", "El cilindro" para el mismo objeto y otros aparatos que explicamos al comienzo de esta obra. La esen-

cia del juego está en el final y consiste en hacer notar de un modo especial que las manos estaban vacías en todo el curso del experimento. Para este objeto se retiran las mangas, se enseñan las manos vacías por todas partes y se toma con la punta de los dedos la moneda doble que hemos tirado anteriormente encima de la mesa juntamente con las otras. El ruido de la rotura se produce en este caso introduciendo el dedo índice entre las monedas como antes y retirándolo rápidamente. Este detalle está facilitado por el clavito que nos permite separarlas con gran sencillez.

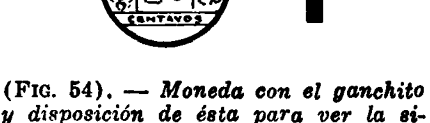
Después de practicar los mismos movimientos que anteriormente, se enseñan las monedas separadas y se tiran conjuntamente con las otras.





(FIG. 53). — *Moneda preparada*





(FIG. 54). — *Moneda con el ganchito y disposición de ésta para ver la situación del gancho en una cara*

Gancho en una moneda

Entre las varias monedas preparadas que un prestidigitador debe poseer, no debe faltar nunca aquella cuyo nombre encabeza este capítulo. Cuando se escamotea una moneda y luego se hace aparecer, cuando se transforma en otra, etc., siempre produce muy buena impresión y aprovecha para alargar el jugo al ver que la moneda en cuestión se mantiene por sí sola pegada a las mangas del artista y que puede oscilar libremente. Especialmente cuando se escamotean monedas, las hace aparecer muy a menudo el artista por debajo de la manga izquierda y para explicar al público el fenómeno de sostenerse tanto rato en aquel sitio por sí solo, se dice que por las manipulaciones se cargan las monedas de magnetismo y en este estado especial son atraídos con gran energía por el cuerpo del prestidigitador.

Como en el curso de las operaciones se ha recogido ya bas-

tante magnetismo, se puede demostrar prácticamente este fenómeno, y al efecto se lleva la moneda a diferentes partes del traje donde se ve oscilar sin sostén aparente.

También puede colgarse de una mano sin peligro para el artista, introduciendo la punta del corchete por la piel algo dura y resistente que cubre las extremidades de los dedos. Para los objetos citados se fabrican monedas con el ganchito en el borde o en sus caras (Fig. 54), respondiendo al uso que se destinen. El artista, siempre prevenido, debe llevar monedas sin preparación alguna para poderlas cambiar con las que le sirven para efectuar sus juegos, en el caso que se tuvieran que dar a reconocer.

La bolsa para escamotear monedas

Se construyen con tela de algodón flexible, pero grueso, de unos 30 centímetros en cuadro. Esta bolsa se entrega al público




(FIG. 55). — *Disposición de la bolsa con la abertura hecha*



(FIG. 56). — *Disposición de las monedas en la mano izquierda*

para que la reconozca. Se introduce en la bolsa una moneda y se cierra la abertura de la bolsa sujetándola con una cinta de un centímetro de ancho. Los extremos de la cinta se sujetan con lacre a una tarjeta, sellando el lacre con una moneda o con un sello para lacre. Así preparada la bolsa, parece imposible abrila.

Una vez preparada así la bolsa, se retira el prestidigitador al cuarto inmediato donde va tirando de la tela de la bolsa por

junto a la ligadura y por el sitio en donde no esta la costura, hasta que consigue él dejar libre una parte de la abertura (Fig. 55). Después de sacar la moneda, coloca la tela en su primitiva posición y ordena la cinta como estaba antes.

Bastan unos pocos ensayos para poder hacer todas estas operaciones en el transcurso de un minuto. Al presentarse de nuevo ante la reunión enseña una pequeña cajita de estuche vacío, que se dice ha ido a buscar para motivar la salida. En esta cajita (en cuyo interior ya se encuentra la moneda), se promete aparecerá la moneda, cuando, por mandato del artista, desaparezca del interior de la bolsa.

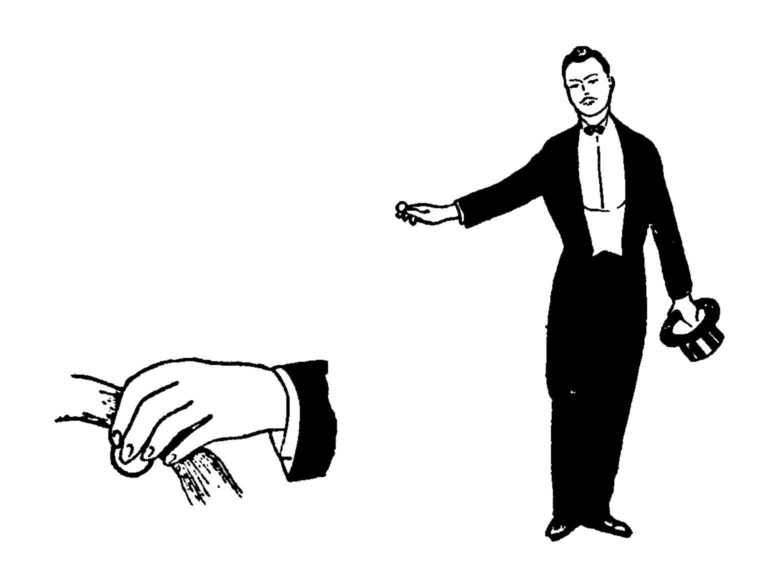
Para hacer creer al público que la moneda todavía está en la bolsa, se coloca otra que llevamos oculta en la mano y del mismo grandor que la primera bajo el paño doble de la bolsa. Después se frota un poco la bolsa en el sitio donde se supone que está la moneda, y sacudiéndola sobre la cajita, cae de una manera invisible en el interior de ésta al mandato del artista. Para este juego se emplea una cajita para cambios o escamoteos.

Lluvia de plata

Tomamos de doce a dieciséis monedas, con la mano izquierda las colocamos sobre el dedo del corazón evitando con la falange del dedo que las monedas resbalen (Fig. 56). Los dedos anular e índice tienen las monedas por los lados. Tomamos con la misma mano izquierda y por el ala, un sombrero de copa según representa la fig. 57. Dejamos las monedas entre la badana y la mano, de manera que podamos ir dejando caer una a una las monedas en el sombrero.

Preparadas así nos presentamos al público enseñándole el sombrero vacío (Fig. 58). Hacemos como que con la mano derecha tomamos una moneda del aire y hacemos como que lo echamos dentro del sombrero. Al mismo tiempo, dejamos caer uno de las monedas que tenemos sujetas con la mano izquierda, y el público cree que efectivamente salió de la mano derecha. Introduce esta mano dentro del sombrero y saca la moneda enseñándola al público. La mano izquierda ha preparado ya la segunda moneda para dejarla caer cuando se quiera, lo que hacemos en el momento de introducir la moneda enseñada en el sombrero.

Esta moneda enseñada la tomamos con la mano derecha en donde la guardamos, repitiendo la operación cuantas veces se desee y simulando que se extraen del frac, de la barba, del pelo, etcétera.



(FIG. 57). — *Modo de coger el sombrero*

(FIG. 58). — *Manera de presentarse al público*

CARTOMANCIA

El salto de baraja

De los artificios que se emplean en la ejecución de los juegos de cartas, merece ser tratado en lugar preferente el salto de baraja, por su gran importancia, en muchos y determinados casos.

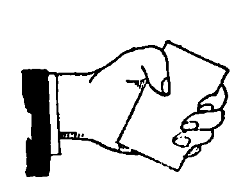
Algo difícil parece al principio, practicar el salto de baraja, pero ensayándolo durante unos quince días o tres semanas, por espacio de una hora diaria, se adquirirá la habilidad necesaria, para el dominio completo de su manipulación. Por otra parte,

quien quiera ser prestidigitador, no tiene más remedio que adquirir esta habilidad, pues prestidigitación sin salto de baraja es materialmente imposible.

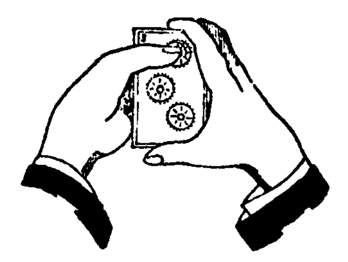
Manera de practicar el salto

En primer lugar, téngase la baraja con la mano izquierda y con el dedo pequeño, divídase en dos partes lo más iguales que sea posible. (Véase Fig. 59).

Luego, con la mano derecha, cúbrase la baraja y cójanse las extremidades del paquete inferior entre el pulgar y el medio de esta mano (Fig. 60).



(FIG. 59). — *Separación de las cartas en dos paquetes*



(FIG. 60). — *Disposición de las dos manos*

Con la ayuda del dedo pequeño y del medio de la mano izquierda, se arrastra el paquete superior para hacerlo pasar con ligereza y sin ruido debajo del paquete inferior.

Este movimiento debe hacerse del modo siguiente:

Aprovechando el instante en que los dedos de la mano izquierda tomen el paquete superior, con los de la mano derecha se empuja el paquete inferior hacia el nacimiento del pulgar, haciéndole hacer en este punto un movimiento de charnela que da la facilidad al paquete superior para pasar debajo.

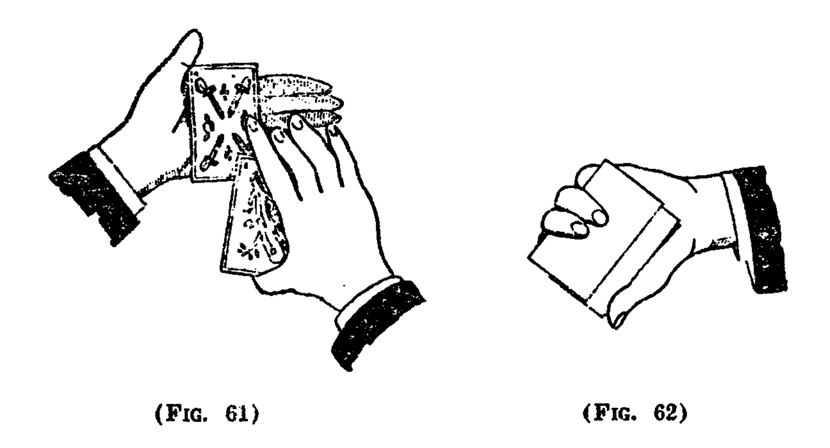
Para hacerse cargo de la posición que deben ocupar las cartas en el momento que cambian de situación los paquetes, puede verse en la fig. 61, que representa dicho movimiento ocultado por la mano derecha.

En el momento en que el paquete superior llegue a colocarse

de llano en la palma de la mano, el inferior debe volver sobre éste, de manera que no forme más que un solo paquete (Fig. 62).

La ligereza con que han de ejecutarse estos movimientos, ha de ser tal, que no parezca más que uno, y esto se logra con un ejercicio frecuente con lo que se logrará ejecutarlos en una fracción de segundo.

Como ejemplo de la utilidad del salto, puede darse el siguiente. Supongamos que después de haber hecho tomar una carta, se vuelve a introducir en *el juego* y se desea luego hallar fácilmente. Cuando está elegida y sacada la carta, la baraja se se-



(FIG. 61) (FIG. 62)

para en dos paquetes, los que se tienen un poco alejados el uno del otro.

La carta elegida la hacéis colocar sobre el paquete de la mano derecha, teniendo cuidado de introducir furtivamente el dedo pequeño debajo del paquete superior, lo que al dividir la baraja, invisiblemente en dos mitades como indica la fig. 59.

Haciendo el salto en este momento, según el procedimiento explicado, la carta escogida quedará colocada sobre la baraja.

Luego, por medio de una falsa mezcla, para simular confundir la carta con las demás, se puede hacer aparecer según convenga y con gran éxito. En el momento de haber hecho colocar la carta, no es prudente y mejor aún, no puede en ningún modo hacerse el salto de baraja; debe esperarse a que se hayan disipado las sospechas que indudablemente debe haber en este instante,

exceptuando el caso en que por circunstancias especiales haya podido ejecutarse la operación de un modo invisible.

Las sutilezas que pueden emplearse para disimular en lo posible el salto de baraja, se adquieren con el uso y la observación; si ahora se quisiera entrar en explicaciones sobre este particular, muy fácilmente podría caerse en la confusión y complicar cuanto sobre el salto va explicado. Lo único que cabe decir de momento es, que por hábilmente que se ejecute el movimiento, debe éste ocultarse siempre con el dorso de la mano derecha y confundirlo con una manipulación motivada por la conversación.

El salto, puede, asimismo, practicarse con una sola mano, lo que podrá leerse en su capítulo correspondiente.

Falsas mezclas

El objeto de una mezcla falsa no es otro que el de alejar las sospechas concebidas por los espectadores, acerca de las combinaciones y disposiciones que el prestidigitador emplea en sus juegos.

Son varias las mezclas que se emplean y todas tienen sus aplicaciones especiales; no obstante, daremos cuenta de cinco por creerlas de gran utilidad.

1ª Mezcla a la francesa.

2ª Mezcla a la italiana.

3ª Mezcla parcial.

4ª Mezcla clasificadora.

5ª Mezcla llamada "El abanico".

Mezcla a la francesa

La mezcla a la francesa se emplea en muchos casos y uno de ellos es para no perder de vista una carta que se ha hecho colocar sobre la baraja por una persona cualquiera.

1º Con la mano derecha se toma la carta, que se desea no perder de vista. La baraja se sostiene con la mano izquierda.

2º Háganse pasar sucesivamente sobre esta carta cuatro o cinco, operación que va repitiéndose hasta que toda la baraja

haya pasado de la mano izquierda a la derecha. Debe, cada vez que se coloque un paquete de estas cartas, sobre la que se guarda, fingir colocar otra debajo, lo que se simula perfectamente por el frote de un paquete sobre el otro.

3º La operación descriptiva en el número precedente, se repite de nuevo pero en forma inversa, o sea: se toma otra vez la baraja con la propia mano izquierda y las cartas se hacen pasar por segunda vez a la derecha por la misma mezcla, lo que se verifica colocando realmente sobre la primera, cuatro o cinco cartas y otras tantas debajo hasta concluirlas. Terminada que sea esta mezcla, la carta reservada se encontrará encima de todas.

Lo que acaba de explicarse para una carta, puede tener aplicación para tener guardada varias, lo que se conseguirá teniéndolas en un paquete y efectuando sobre el mismo cuanto se ha explicado para una sola.

Mezcla a la italiana

Entre las mezclas que se explican en este libro, la "mezcla a la italiana" es una de las más sencillas y de facilísima ejecución.

La baraja, una vez dividida en dos mitades, que se tienen una en cada mano, se exponen en forma de abanico; se juntan luego ambas mitades y mezclan en realidad, teniendo cuidado que la carta reservada, quede en el mismo sitio; esto se logra, introduciendo las cartas por debajo de la misma, teniendo cuidado de no hacerlo nunca por encima, como puede verse por la fig. 63. En la misma se ve perfectamente la disposición en que debe practicarse la mezcla.

Lo mismo que para una sirve para varias cartas, la descripta mezcla, para lo que se colocan juntas encima del juego y se tiene cuidado de que al mezclarlas no se separen.

Mezcla parcial

Se echa mano de la llamada "Mezcla parcial" cuando son varias las cartas a guardar, diez o doce, por ejemplo. Para un número que exceda de tres o cuatro cartas, debe emplearse esta mezcla, la que ofrece completa seguridad y naturalidad y con las an-

tes descriptas, podría correrse el peligro de confundir una o más cartas de las elegidas con el resto del juego.

Por medio del salto de baraja se hacen pasar por debajo del juego, las diez o doce cartas que han de conservarse, no olvidando de tener introducido el debo pequeño entre este paquete y la baraja que queda arriba. Entonces se procede a ir mezclando las veintiocho o treinta cartas restantes, hasta llegar al paquete de abajo, que en virtud de esta operación quedará otra vez encima de la baraja. Toda esta operación, hecha con cuidado, resulta de una naturalidad completa, pues el resultado de quedar las cartas elegidas encima de la baraja, parecería como consecuencia de la propia mezcla.

Mezcla clasificadora

La mezcla clasificadora consiste en simular una mezcla, mejor dicho, clasificar el juego o arreglar las cartas en un orden que convenga al prestidigitador o al jugador, según los casos.

Para mejor comprensión lo explicaremos en forma de ejemplo. Con el objeto de demostrar los peligros que ofrece el juego entre personas algo sospechosas, se quiere enseñar la facilidad con que puede uno ser engañado. Para ello es preciso valerse de la mezcla clasificadora, con la que se arreglan las cartas a la vista de los mismos espectadores y se hace del siguiente modo:

Con aparente indiferencia se hojean las cartas, haciéndose pasar debajo de la baraja una sexta mayor, cuyo rey ocupa la parte de arriba.

Esto efectuado, es facilísimo ordenar las cartas de manera que caigan a la parte del operador.

Simulando luego una mezcla, se hacen pasar sucesivamente sobre la baraja las siguientes cartas:

1º Cuatro cartas de debajo (buenas).

2º Tres del centro (malas).

3º Dos de debajo (buenas).

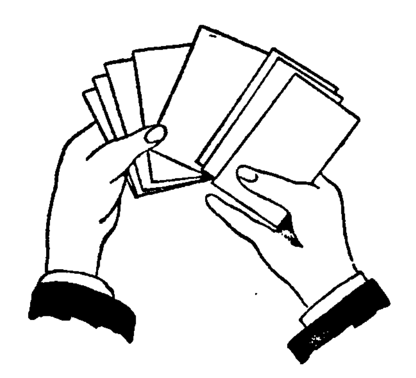
4º Dos del centro (malas).

Una vez terminada la precedente manipulación, se hace cartas, y por uno de los medios indicados se practica el salto. Distribuída que sea resultará que se tiene cinco triunfos mayores en la mano y el rey vuelto.

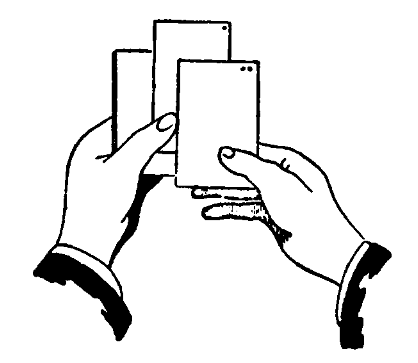
Otro modo de ejecutarse la mezcla clasificadora es el siguiente: Cuando una carta quiere hacerse pasar a un número cualquiera a contar de la primera, se divide en dos mitades la baraja, como se procede en la mezcla italiana y se hacen pasar sucesivamente sobre la carta reservada, el número de las mismas que se desee, al mezclar unas cartas con otras.

Mezcla llamada "el abanico"

Para poder conservar todas las cartas en el mismo orden en que estaban organizadas, es de suma utilidad, el abanico. La manera de practicarlo es la siguiente:



(FIG. 63). — *Mezcla a la italiana*



(FIG. 64). — *Las dos manos aproximadas para hacer el cambio*

Primeramente, después de esparcir la baraja en forma de abanico, se divide en dos partes que se tienen en ambas manos.

En segundo lugar, las cartas se hacen pasar de la mano debajo del paquete de la izquierda por medio de los movimientos de los dedos de la derecha, con lo que parecerá que las cartas se mezclan, y en realidad no sucede así.

Lo que resultará de la anterior manipulación, será exactamente lo mismo que si se hubiese cortado la baraja y para volver las cartas a su sitio correspondiente deberá empezarse de nuevo la misma operación.

Para mejor disimular la supercheria y producir la ilusión

completa, es necesario tener verticalmente las cartas al hacer esta mezcla.

Son de tanta utilidad las mezclas falsas, que todo aficionado que quiera llegar a ser prestidigitador, lo irá comprendiendo a medida que en el escamoteo se vaya practicando y él mismo llegará a crearse combinaciones propias que tomando por base las descripciones, le será facilísimo.

Modo de cambiar la carta

I

Una de las cosas más sorprendentes en juegos de prestidigitación es el cambiar bien una carta, que el prestidigitador tenga entre sus dedos.

Esta delicada operación se realiza del modo siguiente:

1º El prestidigitador enseña al público una carta, que sostiene entre el pulgar e índice de la mano derecha. A esta carta la llamaremos número 2, o sean dos puntos.

2º El resto de la baraja, durante este tiempo, se tiene en la mano izquierda, ha de ponerse también cuidado en hacer salir la carta que debe cambiarse con la que se tiene en la mano derecha. A esta carta se le da el nombre de número 1. Para mejor comprensión véase la fig. 64.

3º Mientras estáis hablando, vais acercando lentamente la mano derecha a la izquierda hasta depositar la carta número 2, sobre la número 1. (Fig. 64).

4º Las dos cartas se cogen a la vez rápidamente, entre el pulgar e índice de la mano derecha y se imprime un movimiento inverso de deslice, es decir, que se hace avanzar sobre la baraia el número 2, mientras que se retira el número 1. (Véase la Figura 65).

Entonces la mano derecha, dejando sobre la baraja la carta número 2, arrastra la número 1 y se aleja con ella de la baraja citada.

La ejecución de este movimiento ha de ser de una sola vez y con la rapidez del relámpago.

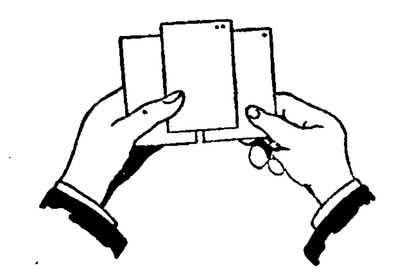
Para mejor disimular la operación, acostúmbrase, en el momento de sustituír la carta, en lugar de alejar la mano derecha

de la baraja, retroceder la mano izquierda separándola de la derecha, lo que recomendamos. Haciendo bien este cambio, resulta completamente imperceptible, aún a los ojos más atentos.

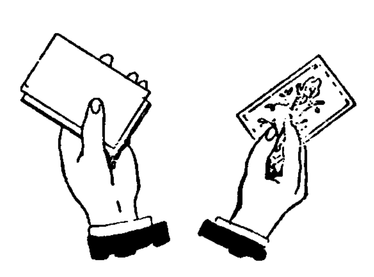
Otro modo de cambiar la carta

Es menos sutil el procedimiento antiguo que el moderno, pero en cambio es de más fácil ejecución y sin duda a esta ventaja es debido a que la mayor parte de los prestidigitadores lo hayan adoptado.

Este procedimiento, además, ofrece sus ventajas, siendo una de ellas cuando se necesitan cambiar muchas cartas por una sola,



(FIG. 65). — *Momento en que se deposita la carta señalada con dos puntos y se retira la de un punto*



(FIG. 66). — *Disposición de las manos para el cambio*

sustitución que es imposible ejecutar por el procedimiento moderno.

La manipulación de este cambio es bastante complicada, debiendo recurrir a cierta gesticulación para ocultarla y además, es necesario ejercitarse para poder adquirir la naturalidad.

Se opera en la siguiente forma:

1º La carta que se quiere cambiar se toma entre los dedos índice y medio de la mano derecha. Esta carta la conoceremos con el número 1.

2º La baraja se sostiene en la mano izquierda, con los dedos pulgar e índice. Los otros tres dedos deben conservarse estirados y dejar un intervalo entre el medio y el índice que ser-

virá como de tenazas para coger la carta. Muy claro está representado en la fig. 66. En esta figura se ve perfectamente la situación de ambas manos, y en ella se nota la carta que ha de sustituirse a la que conoceremos con el número 2, y es la que está encima de la baraja y un poco más adelantada hacia la mano derecha.

3º En un momento de distracción motivada por medio de la conversación, se coge con presteza con el pulgar e índice de la mano derecha, la carta número 2, y aprovechando el mismo movimiento, se coloca la número 1 entre el índice y medio de la mano izquierda, debajo del paquete de cartas y entonces resultarán éstas en la disposición que indica la fig. 66.

Finalmente, la carta número 1, para que no sea apercibida, debe colocarse sobre las otras.

Para este procedimiento se pueden cambiar muchas cartas por una, pues estando éstas entre los dedos de la mano derecha, se sustituyen como en el principio anterior.

El relámpago

Como el más brillante de todos los ejercicios que se ejecutan con una baraja, es sin duda, "el relámpago".

Consiste este ejercicio, en trasladar de una a otra mano todas las cartas de una baraja, haciéndolas franquear una a una la distancia entre ambas manos. La dificultad de este paso aumenta en relación a la distancia entre ambas manos.

Este ejercicio se efectúa como sigue:

1º Se sujeta la baraja por sus dos extremidades con los dedos pulgar y los índice y medio de la mano derecha. Apretándola y curvándola hacia el interior de la mano tendrá tendencia a escaparse de los dedos.

2º La mano izquierda colocada a cierta distancia, recoge las cartas que se escapan de la derecha a causa de continuar apretándolas con la misma.

Con la observación de la precedente figura, podrá comprenderse y completarse lo explicado.

Para que este juego pueda hacerse a mayor distancia, es mejor usar cartas nuevas y lo más gruesas posible, pues la mayor resistencia de las mismas, hará que éstas salten con más fuerza.

Con buenas cartas y un poco de destreza, pueden franquearse distancias de 40 y 50 centímetros.

Este juego puede realizarse también aparentemente, siempre que no se quiera proyectar a gran distancia. Por medio, pues, de una pequeña trampa puede aumentar mucho la apariencia de esta proyección; consiste en hacer describir a los dos brazos, durante la acción, un círculo terminando con el paso de las cartas a la mano derecha (Fig. 67).

Para hacer la imitación de este juego, de un modo perfecto, es preciso tener una baraja preparada, la que se arregla del modo siguiente:

Las cuarenta y ocho cartas de la baraja se pegan unas con otras por sus extremidades, de tal modo, que la primera esté unida a la segunda por arriba, la segunda con la tercera por abajo, la tercera con la cuarta por arriba, la cuarta con la quinta por abajo, y así sucesivamente hasta completar todas las del juego.

Teniendo sujeta la baraja (preparada del modo como se acaba de explicar) con la mano izquierda y reteniendo la carta de debajo, se quita perpendicularmente la de arriba con la mano derecha que arrastrará todas las demás bajo la forma de "zig-zag", formando una cadena de cerca de un metro.

El espejo de las damas

Consiste el juego en hacer escoger ocho cartas de la baraja, mezclarlas bien, probar que no se encuentran, ni encima ni debajo, y no obstante se hacen venir a estos sitios con sólo dar una sacudida a la baraja.

El nombre de este juego "Espejo de las damas", es debido al gran Comte, quien así lo bautizó, ignorándose el motivo y fundamento que a ello le indujeron. Este juego tiene un atractivo muy agradable y lo mismo puede presentarse con gran éxito en el teatro, que en los salones.

1ª A una persona a quien le presentáis la baraja, le rogáis escoja dos cartas y que las guarde secretamente entre sus manos; esta operación la repetís sucesivamente con otras tres a las que váis pasando la baraja.

2ª Una vez fuera de la baraja las ocho cartas, volvéis a la primera persona y le suplicáis que meta sus dos cartas en el centro de la misma para lo que se la presentáis abierta.

3ª Estas cartas se hacen pasar en seguida arriba por medio del salto de baraja.

4ª Para hacer creer que las cartas están bien mezcladas, empléese una mezcla falsa.

5ª Por medio del salto de baraja, hágase venir las dos cartas al centro y sobre el paquete inferior.

6ª La baraja se abre, como por casualidad por este punto y se ruega que deje allí sus dos cartas, la segunda persona.

7ª Estando estas dos cartas sobre las primeras, las hacéis pasar todas las cuatro, encima la baraja por medio del salto y practicáis la misma mezcla falsa como en el caso anterior.

8ª Empleando las mismas maniobras explicadas, con respecto a las cartas de las otras dos personas, se acabará por tener las ocho cartas sobre la baraja en el mismo orden en que se han ido colocando, del que debemos acordarnos bien.

9ª Estando bien diestro en el empalme, pueden escamotearse las ocho cartas.

10ª Pedís a una persona a la que suponéis poco al corriente con los juegos de cartas, una joven, por ejemplo, que mezcle bien la baraja, para lo que se la dáis completa, le decís, pero sólo le entregáis 40 cartas.

11ª Las ocho cartas las volvéis a colocar encima de la baraja al volverla a tomar de la persona a quien habíais dejado para que la mezclase bien.

12ª Por medio de una mezcla falsa, se hace pasar una carta indiferente, sobre las ocho escogidas. Con esta última operación termina la preparación y en este momento es cuando empieza la parte escénica o de aparato.

Caballeros, decís: Habéis visto como cuatro personas han escogido libremente ocho cartas. Las cartas han ido reuniéndose en la baraja y mezclado cuidadosamente, sólo, pues, por una rara casualidad podrían estas cartas encontrarse reunidas dentro de la misma.

Estas cartas, no obstante, son muy obedientes, pues, apenas se hayan nombrado y gracias a cierto movimiento que voy a imprimirles, se colocarán sucesivamente, encima y debajo de la baraja.

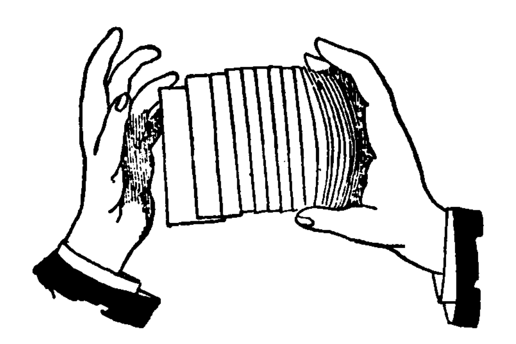
Ante todo, les enseñaré a ustedes que ninguna de ellas se

encuentra en los sitios indicados. Y al decir estas palabras se ejecuta lo siguiente:

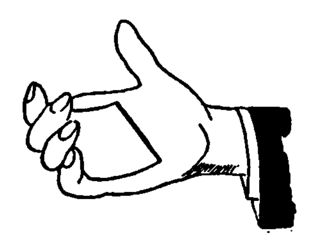
1º Volviendo la baraja, se enseña la parte de abajo, para lo que se sostiene con la mano derecha por las extremidades más largas.

2º Sosteniendo luego la baraja con la mano izquierda, con la derecha se levanta la carta indiferente que le hemos colocado por medio de una mezcla falsa y se enseña.

3º Mientras se enseña esta carta, se empuja un poco con el pulgar de la mano izquierda la carta que está sobre la baraja,



(FIG. 67). — *Movimiento de las cartas en el relámpago*



(FIG. 68). — *Cartas empalmadas*

de manera que puede facilitar la introducción del dedo pequeño entre ésta y el resto de las cartas.

4º Habiéndose dejado de nuevo la carta indiferente sobre la baraja, por medio del salto, se hacen pasar las dos debajo. Con lo que resultará que la carta indiferente quedará la penúltima del juego y una de las elegidas, quedará en último lugar.

Por el orden que se han ido recogiendo las cartas, resultará, que la primera y la última del juego, serán las elegidas por la última persona, y por lo mismo, será por ésta por quien deberá empezarse el juego.

—No estando, pues, ni encima ni debajo —decís— ninguna de las cartas escogidas, la haré pasar todas, una después de otras. Empiezo, pues, por las de la señora.

—¿Señora, tendría usted la bondad de nombrarme las dos cartas por usted escogidas?

—La sota de espadas y el seis de copas, —supongamos que nombra.

—Perfectamente. Por medio de un pequeño movimiento haré venir estas cartas.

Se hace un pequeño movimiento de abajo arriba como para agitar las cartas.

—En seguida se vuelve la baraja y se enseña la última carta.

—La sota ha llegado ya y ahora, por medio de otra sacudida haremos venir al seis de copas.

Colocando entonces la baraja en la mano izquierda, se vuelve la primera carta que se enseña y resulta ser efectivamente la anunciada, el seis de copas, y se enseña.

Procediendo otra vez como se ha dicho anteriormente, o sea, mientras se enseña la segunda carta, se empuja un poco la que está sobre la baraja para poder ponerla debajo del dedo pequeño, y una vez colocada sobre esta última el seis de espadas, por medio del salto, se hacen pasar las dos debajo.

La operación va continuándose del mismo modo, para enseñar sus cartas a la segunda y tercera personas.

Cuando a la tercera persona se le hayan enseñado sus cartas, no se hace el salto para dos cartas, como tenemos explicado. sino sólo se hace pasar debajo una sola y llegado a este momento, se finge olvidarse de la cuarta persona y se dice:

—¿Todas las cartas escogidas han sido enseñadas?

Se hace pasar debajo al mismo tiempo, por medio del salto, la carta de arriba, teniendo cuidado de volverla de modo que tenga el dorso vuelto, es decir, que la figura esté sobre la figura de la otra carta.

Se moja todo lo invisible que se pueda el pulgar e índice de la mano derecha, con cuyos dedos se coge la baraja por el centro. Como es de muy mal efecto el humedecer los dedos con la saliva de la boca, debe procurarse otro medio para evitar el tener que acercarlos para nada a los labios.

Os reclama las cartas la cuarta persona.

—Dispensadme, señora, estaba seguro que había concluído el juego y confieso que me había olvidado de usted. Pero lo peor del caso es, que no me será posible encontrar sus cartas por el procedimiento empleado con las otras personas, tendré, pues, que

recurrir a otro medio, sus cartas las cogeré al vuelo para lo que las echaré todas al aire.

Echará la baraja un poco por arriba de la cabeza, y cuando comienza a caer, se da un golpe dentro con las dos cartas que han quedado adheridas a las puntas de los dedos, haciéndose así esparcir las demás.

Por último, abrís los dedos y enseñáis las dos cartas que se encuentran adheridas a sus puntas.

Cuando se da el golpe en la baraja con las otras dos cartas, ha de tenerse mucho cuidado de tener bien apretadas éstas, una contra la otra a fin de que no se despeguen y continúen bien adheridas a las puntas de los dedos.

Las cartas eléctricas

Con cuatro cartas escogidas y mezcladas con las demás, colocadas luego todas juntas dentro de una cajita, hacerlas salir simultáneamente al mandato de los espectadores.

Este juego es muy antiguo, pues ya se le conocía hace más de un siglo y se le ha ido llamando "la palar", pero lo damos a conocer, porque siempre resulta interesante y de gran efecto. Como todo juego antiguo, se presenta en su forma característica, como si se representase una pequeña comedia entre los espectadores, la baraja y el prestidigitador, y se emplean en él, sus correspondientes palabras y mistificaciones.

Con esta experiencia, el gran Comte alcanzaba merecidos triunfos, pues, con su excitador eléctrico en la mano, con el que aparentaba obligar la salida de las cartas y una porción de chistes que iba intercalando mientras duraba la experiencia, era la delicia de cuantos estaban presentes.

El aparato para este juego consiste en una pequeña caja de madera o cristal, capaz de contener una baraja. La parte superior está abierta, y uno de los lados anchos, vaciado a fin de que pueda verse la baraja y la parte superior, abierta tambien. Un pequeño marco muy estrecho impide que caigan las cartas que contiene esta caja. La forma que resulta es la que le da el nombre de "pala". Está la caja fijada sobre un tapón que puede perfectamente adaptarse a una botella.

Las cartas que sirven para este juego deberían ser de barajas francesas, no obstante, nosotros lo explicaremos como si fueran con las españolas, para mejor comprensión.

Como es indispensable que las cartas tengan arriba y abajo se sirven de una sola cabeza.

Tómense las cinco siguientes cartas: el siete de copas, dos reyes de oros, la sota de bastos y el caballo de copas.

Se preparan de un modo particular la sota de bastos y el siete de copas; despegada con mucho cuidado la parte de abajo de la sota de bastos se le introduce una pequeña hoja de plomo, con el objeto de que sea algo pesada, teniendo esta preparación por objeto, el que esta carta reúna condiciones para hacerla bailar.

Con un poco de cera virgen, se pega el siete de copas, otra copa, de modo, que parezca sea el ocho.

Téngase una hebra de seda negra, larga, y hágase un nudo a uno de sus extremos. A la sota de bastos, se le hace un pequeño corte con unas tijeras, en la parte de abajo y por él, pásese la extremidad de la hebra de seda, viniendo a parar a este corte el nudo practicado en el otro extremo.

Tómese esta carta (la sota de bastos), así preparada con la mano izquierda y súbase el hilo sobre el dorso de la misma, dirigido hacia arriba. Colóquese luego una carta cualquiera, bájase el hilo sobre esta carta y se le agrega el rey de oros; súbase el hilo y vuélvase a colocar otra carta indiferente, bájase el hilo sobre esta carta y colóquese el otro rey de oros cabeza abajo; súbase el hilo y póngase otra carta cualquiera; bájase el hilo y se coloca el siete de copas preparado; hilo subido y carta indiferente; bájase el hilo y póngase la sota de bastos; vuélvase a subir por último el hilo, póngase una carta indiferente y vuélvase a bajar.

Esta baraja así preparada se tiene escondida en alguna parte de la mesa.

Forzadamente se hacen tomar de una baraja las cuatro partes preparadas, luego se las hace mezclar y coloca la baraja en la pala, pero al propio tiempo se agrega al dorso de la baraja, la otra preparada.

Representa un papel completamente pasivo el resto del juego. Un criado invisible, oculto, ya sea entre bastidores o en una habitación contigua, tiene entre sus manos la extremidad del hilo, y éste es quien hace salir las cartas según convenga; pues desde su escondite, oye cuanto se habla en el escenario.

El prestidigitador pide a la persona que ha escogido la sota de bastos, que nombre en alta voz la carta por él escogida.

Diez de bastos— contesta.

—¡Perfectamente! —añadís— al instante voy a ordenar que salga. Vamos a ver "¡Dix paires!".

Pero la carta permanece inmóvil dentro de la pala, pásase la varita varias veces, y no hay novedad, continúa sin salir.

Sin duda esta carta entiende perfectamente, pero aun no obedeciendo resulta obediente. Todo es cuestión de defectos de nuestra lengua por carecer algo de "quid pro quos". Al llamarla, lo he hecho en francés: "dix paires", y la carta lo ha oído y comprendido bien; ahora la llamaré en español:

—Diez de bastos, aparece.

El diez de bastos va saliendo lentamente, toma la carta el prestidigitador y la entrega al público.

Hacéis nombrar luego la carta siguiente, siete de copas, teniendo cuidado de poneros detrás de la botella. Ordenáis entonces que salga el siete de copas.

Un ocho de copas sale y lo tomáis, enseñándolo en seguida al público.

—Ya ven ustedes; las cartas nunca se equivocan: ahí tenéis, pues el siete de copas.

En este momento varias personas se fijan que en lugar del siete, es un ocho de copas.

Con cuidado y bajando un poco la baraja, sacáis la copa pegada con cera, la que procuráis retener y fingiendo un "quid pro qui" decís:

—¿Cómo es posible, señores, que pidan ustedes un ocho de copas? Os he comprendido mal, o el caballero que había escogido la carta, me ha nombrado un siete y no un ocho.

—Efectivamente, era un siete el que ha nombrado, pero usted ha sacado un ocho.

—Me parece que ustedes se engañan. Un ocho, dicen. ¿Un ocho? — seguís pronunciando y levantando mirando la carta, que ya se ha convertido en un siete. Sí, efectivamente, son ustedes quienes se engañan.

Como el público ve en realidad que es un siete y no ha habido escamoteo alguno, queda sorprendido y no sabe qué decir.

Con cuidado, se hace tomar a una persona la sota de oros.

Este, después de la demanda, manda salir la carta. Todo inútil, la carta no se mueve, por más enérgicamente que se insista.

En vista de este fracaso y mostrándoos desconcertado, preguntáis de nuevo al caballero, qué carta ha escogido.

Os contesta: —La sota de oros.

—Caballero, no me sorprende que la carta no haya salido, habéis usado un tono demasiado marcial y puede que eso la haya resentido. Ya veréis cómo apelando a la galantería será más obediente.

—Señorita, ¿quiere usted tener la amabilidad de salir?

En seguida la carta llamada sale pero cabeza abajo.

—¡Vaya un modo de salir! — decís al sacar la carta. — Me parece un poco irregular el presentarse así a una reunión, es muy posible que nuestras bruscas interpelaciones le han hecho volver la cabeza.

Introducid otra vez la carta en la baraja, teniendo cuidado de ponerla un poco hacia la parte de adelante. para no interrumpir la salida de las restantes cartas.

—Señorita, entre usted en la baraja, dígnese dar una vuelta y vuelva a salir de un modo más conveniente.

Resulta tal como se pide, porque la carta que luego aparece es la carta doble.

—Perfectísimamente. Ya se harán ustedes cargo que para una carta, es cuanto puede desearse, respecto a obediencia.

La cuarta persona nombra su carta:

—La sota de bastos.

Esta aparece y vuelve a esconderse. Luego, como si quisiera saludar, repite el movimiento varias veces. Por último, se la hace bailar, siguiendo el compás de una orquesta, o hace salir bruscamente. Esta es la carta que lleva el contrapeso como hemos explicado, al hablar de su preparación.

Los detalles que se dan en este juego, es por lo útil que resulta como introducción de sesión y también por las combinaciones a que se presta.

Mane, Thecel, Phares

Consiste el juego en hacer salir tres cartas de entre las manos de una persona, haciéndolas pasar a las de otra, estando ambas a cierta distancia una de otra.

Este juego muy conocido por lo antiguo, presenta una maravillosa ilusión, pero del modo como lo damos a conocer, introduciendo en él algunas modificaciones, producirá efectos enteramente nuevos.

1ª Como medida preliminar, es necesario antes de empezar

el juego, tener ocultas en la mano por medio del empalme (Fig. 68), tres cartas, cuyos dibujos y color sean exactos a las que empleáis para el juego.

2ª Tomáis una baraja que esté todavía con la cubierta de papel de la fábrica y la colocáis encima de la mesa. Llamáis luego a un espectador que se os acerque y le decís y dirigís preguntas parecidas a las siguientes:

—¿Quiere usted hacerme el favor de abrir este juego para cerciorarnos de si el fabricante nos lo ha dado conforme?.... ¿Quiere tener la amabilidad de contar las cartas?... ¿Cuántas ha contado usted?... ¿Cuarenta y ocho?... ¡Bien!... Otro favor aún. Deje la baraja encima de la mesa y córtela en dos partes, lo más aproximadamente iguales... ¡Perfectamente!... Ahora le suplico que escoja uno de los paquetes... ¿Este?... muy bien....

El otro paquete se aparta con la mano izquierda.

—El paquete que usted ha elegido, haga el favor de tomarlo y contar sobre la mesa una a una las cartas que contiene... ¿Cuántas ha contado usted?... ¿veintidós?...

Este número nos es favorable. Todos los números lo son, pues, se trata sólo de distraer al público.

—Ahora tome estas cartas entre sus manos.

3ª Al pronunciar estas últimas palabras, se depositan sobre estas cartas las tres que se tienen empalmadas, lo que se realiza haciendo con la mano un movimiento de deslice hacia la persona como para acercar hacia ella este paquete de cartas y alejarlo de vos.

4ª Cójase luego el otro paquete y se cuentan las cartas en alta voz, dejándolas caer una a una sobre la mesa.

Veintiséis —decís al terminar—. Veintiséis que acabo de contar y veintidós que tiene el caballero entre sus manos, suman las cuarenta y ocho del juego.

El paquete que queda sobre la mesa se recoge y dirigiéndoos a una señora de la reunión y procurando, al propio tiempo, quitar tres cartas por medio del empalme, le decís:

—Sería usted tan amable de guardarme entre sus manos, por un momento, estas veintiséis cartas?

Le decís veintiséis, pero en realidad, sólo hay veintitrés, pues las tres que faltan las retenéis empalmadas.

Las cartas empalmadas, al volveros hacia la mesa, las ocultáis en algún "servante" o en el "profundo".

—La operación que voy a continuar, no es natural; tampoco me atreveré a llamarla diabólica, pero sí, pertenece a ciertos hechos que la ciencia no ha podido aún penetrar. Por medio de las tres palabras mágicas, que Baltasar vió escritas en letras de fuego sobre la pared, en un famoso e histórico festín, podré concluir con éxito mi obra cabalística, pero necesito que ustedes o la mayor parte, me ayuden repitiéndolas mentalmente, para que el éxito sea más seguro. Estas palabras que voy a pronunciar, dando para cada una de ellas un golpe sobre la mesa, harán pasar cada una de ellas, una carta de las manos de la señora a las veintidós que el caballero guarda entre las suyas. Empiezo, pues, atención: "Mane... Thecel... Phares..."

Al pronunciar cada una de estas palabras, debe darse un golpe sobre la mesa con la varita.

—Señores: la experiencia se ha logrado completamente, pues he visto producirse unos movimientos imperceptibles entre las manos guardadoras de las cartas, lo que me prueba la partida y llegada de las mismas.

—Para cerciorarnos del éxito obtenido hemos de empezar haciendo constar un hecho: la baraja está dividida en dos partes. Veintiséis en manos de la señora y veintidós en las del caballero.

—Ahora ustedes, caballero, vuelva a contar sobre la mesa las cartas que tiene... ¿Cuántas encuentra?

—Veinticinco.

—Tenía usted veintidós, han pasado tres del otro paquete y por esto resulta veinticinco. ¿Usted, señora, cuántas tiene?...

—Veintitrés.

—Exacto: usted tenía veintiséis, pasando tres al paquete del caballero, debía quedarle veintitrés.

La distracción que produce el recuento de las cartas, evita que se fijen en que ha podido ser escamoteado, y también que puedan existir cartas iguales, y para mejor evitar alguno de los indicados peligros, es conveniente procurar distraer al público anunciándole un nuevo juego que adrede se tiene preparado.

El cigarro y el naipe incompleto

Pídase al público dos cigarros puros; pídase en seguida a cualquier espectador que elija uno y entonces, según los casos, se destruye el elegido o el otro, para demostrar que no contienen preparación alguna. Pedid a un caballero que fume el cigarro in-

tacto. Tomad la baraja y hacéis escoger un naipe a otra persona a quien le pedís la rompa en ocho pedazos y que os lo entregue.

Tomad estos pedazos, y con la ayuda de unas pinzas, a fin de no quemaros los dedos, los vais destruyendo a la llama de una bujía. Como por distracción, dejáis caer uno al suelo, lo que fingís no advertirlo.

Si alguien os llama la atención, entonces exclamáis:

—Mejor, este pedazo nos será de gran utilidad, pues, servirá para comprobación del juego que estamos ejecutando.

Quemados que estén los pedazos de naipe, recogéis cuidadosamente sus cenizas y las frotáis por encima del cigarro que iba a ser fumado y que previamente habréis recogido del caballero. Entonces, anunciáis que con esa operación, introduciréis dentro el cigarro la carta quemada. Romped luego el tabaco y aparecerá el naipe incompleto, pues, le faltará el pedazo que no ha sido pasto de la llama de la bujía y que comprobaréis ante cuantas personas



(FIG. 69). — *Cigarro con indicación del sitio donde ha de taladrarse*



(FIG. 70). — *Cigarro preparado ya y el naipe a la vista*

deseen, las que se convencerán con la sorpresa del caso, de que el pedazo guardado es precisamente el que falta al naipe.

Para el éxito del juego, todo consiste en preparar cuidadosamente un cigarro.

Escójanse dos cigarros, el uno que tenga un tamaño suficiente para contener en su interior el naipe y el otro, que su hoja exterior esté completa; es decir, que esté en buenas condiciones. Al primer cigarro, valiéndoos de un buen cortaplumas, le hacéis un corte vertical, vaciándolo lo suficiente y le depositáis un *naipe* arrollado, al que falta un pedazo, que debéis tener cuidado de que no se os extravíe (Figs. 69 y 70). Luego dáis una vuelta al cigarro con un hilo negro delgado, con el objeto de sostener el naipe.

Respecto al otro cigarro, lo dejáis ablandar dentro de un plato lleno de agua, por espacio de un cuarto de hora; pasado este tiempo, lo colocáis encima de la mesa, le sacáis la hoja que lo

envuelve, teniendo cuidado que no se os rompa. Teniendo la referida hoja encima de la mesa la enjugáis bien valiéndoos de un papel secante.

Tomad de nuevo el cigarro que contiene el naipe y lo envolvéis con esta hoja de tabaco y por medio de goma arábica (Fig. 71), fijad su extremo que debe coincidir con la punta del cigarro, y entonces, con la ayuda de un cartón grueso u otro objeto análogo, hacéis dar unas cuantas vueltas al cigarro por encima de la mesa, a fin de darle forma.

Un cigarro así preparado, lo dejáis secar dos o tres días, hasta que lo esté suficientemente, para poder servir al objeto que lo destináis.

Cuando tengáis necesidad de presentar este juego, confiáis previamente el cigarro a un amigo (escogido), rogándole que os lo preste cuando se lo pediréis en la sala de espectáculos.

Como habrá podido verse, deben pedirse dos cigarros, o sean, el que habéis anticipadamente confiado a vuestro amigo de confianza y otro que podéis obtener de otra persona con la que no tenéis absolutamente ninguna relación.

El cigarro preparado, lo sostenéis con la mano derecha y el no preparado, con la izquierda. Dirigís luego a cualquier persona, la siguiente pregunta:

—Hágame usted el favor de escoger uno de estos cigarros.

Si por casualidad elige el preparado, replicáis:

—Muy bien, con este cigarro haremos la experiencia, y el otro lo romperemos para convencerles de que no existe preparación de ningún género.

Si el cigarro designado es el no preparado, entonces exclamáis:

Voy a destruir este cigarro para demostrar, que ni el uno ni el otro contienen nada de particular.

Y acto continuo, dirigiéndoos al caballero que había elegido el tabaco, le rogáis que fume el cigarro preparado.

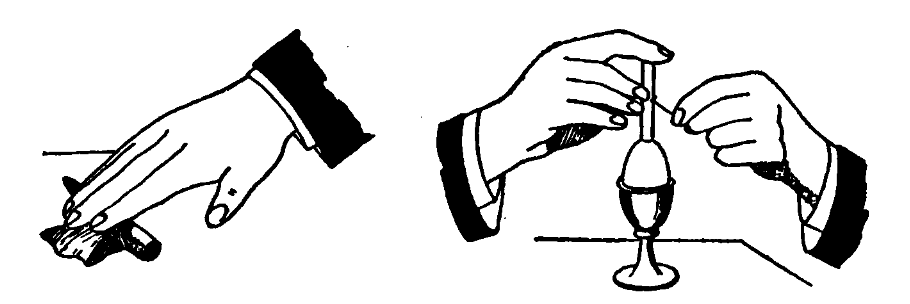
Tomad entonces la baraja y haced escoger un naipe (naipe forzado) a un espectador, pidiéndole luego lo rompa en ocho pedazos y os lo entregue. Mientras se está efectuando esto, introducís vuestro dedo en el bolsillo del chaleco y sacáis el pedazo de manos del espectador.

Conviene tener cuidado al quemar los pedazos de naipe, de que se vea que queman sólo siete, ya sea ocultando uno, o bien quemando dos de una vez.

Este mismo juego puede practicarse con huevos, pues, a veces por falta de tiempo no ha podido prepararse el cigarro, o éste no está lo suficiente seco. Puede que el auditorio se componga solamente de señoras o por fin que el juego haya de verificarse de sobremesa.

En todos estos casos resulta mejor substituir los cigarros por huevos, los que tienen que prepararse en la forma siguiente:

Enróllese un naipe, al que se le ha quitado una pequeña par-



(FIG. 71). — *Momento de cubrir el cigarro preparado con la hoja de otro cigarro*

(FIG. 72). — *Manera de colocar el naipe dentro del huevo*

te, como en el caso anterior. Atadlo con un hilo blanco para que no se mueva, teniendo cuidado de que el nudo sea tal, que al tirar uno de los extremos del hilo, que debéis dejar largo a este objeto, siga todo y deje el naipe en libertad. Tómese un huevo a uno de cuyos extremos practicaréis un agujero que permita el paso del naipe a su interior, y una vez introducido, tiráis del hilo, quedando completamente suelto dentro del huevo (Fig. 72).

Para tapar el agujero, os valéis de papel de sellos, y si queréis que resulte invisible, lo recubrís luego con un poco de cera virgen. Finalmente, hacéis una pequeña señal al huevo con el lápiz para distinguirlo.

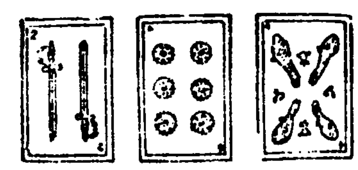
La ejecución del juego es exactamente como para los cigarros.

Produce buen efecto confiar el huevo al cocinero, quien lo tendrá mezclado con los demás, cuando las circunstancias lo permitan.

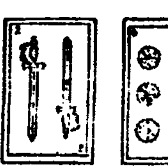
Naipes vueltos al revés

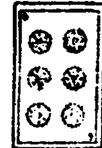
Escogéis de una baraja francesa, cinco figuras. Las colocáis encima de una mesa en una misma línea y orden. Participad al público que os marcháis unos instantes y que al volver podéis adivinar los naipes que hayan sido vueltos del revés. Durante vuestra ausencia, cualquier persona de la reunión, habrá invertido uno o más naipes de los expuestos. Al presentaros anunciad, que al primer golpe de vista, adivinaréis cuáles son los naipes que se han invertido y al efecto los designáis al momento.

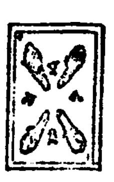
Todos sabemos que las barajas son cortadas mecánicamente. El epacio comprendido entre la línea que dibuja el cuadro que contiene la figura, y el borde superior o inferior del naipe, nunca es igual, de modo, que la parte de encima o la de abajo presenta



(FIG. 73). — *Situación de los naipes antes de ser invertidos por el público (los espacios del borde superior son más anchos que los del borde inferior)*







(FIG. 74). — *La figura primera es la que ha sido invertida*

el borde más estrecho o más ancho, lo que aprovecharemos para el juego (Figs. 73 y 74).

Eligiendo el espacio más ancho, colocaremos los cinco naipes, de modo que este detalle quede en la parte de arriba y una vez así dispuesto encima la mesa, os retiráis a una pieza contigua para dar tiempo a que cambien la disposición de los mismos.

Al entrar de nuevo, no tendréis que hacer otra cosa, que fijaros cuáles son los naipes que aún conservan los bordes blancos más anchos en la parte superior y cuáles han sido objeto de esta media vuelta.

Este experimento tan sencillo puede serviros para otros dos que vamos a explicar y en los que juegan un papel importantí-

simo el hipnotismo y fenómenos de doble vista; estos juegos los llamaremos:

"Las cartas adivinadas" y "Descubrir un objeto oculto".

Las cartas adivinadas

Anunciad que tenéis un sujeto maravilloso, que tiene el don de adivinar una carta que haya pensado alguna persona y el de encontrar un objeto ocultado en la habitación.

Explicación del juego

Encima de una mesa extendéis nueve cartas, las figuras, hacia arriba o hacia abajo indistintamente (Fig. 75). Después pedid a algún espectador que acompañe al sujeto hacia otra habitación encargándole le vigile.

Durante su ausencia rogáis a una persona que toque una de las cartas extendidas sobre la mesa.

Así que ese sujeto entre, va a indicar al instante la carta que se acaba de tocar, decís.

En efecto, aparece el sujeto quien coloca inmediatamente la mano encima de la misma carta que había señalado el espectador, momentos antes.

Para demostrar que no estáis en combinación con el sujeto. por medio de alguna señal convenida, no siendo por lo tanto, vos, quien le descubre ocultamente la carta, proponéis así que la carta ha sido tocada, retiraos a otra pieza distinta.

Cuando aparecerá de nuevo el sujeto, indicará a su vez la carta tocada, con la misma exactitud, que en el caso anterior.

Explicación del juego

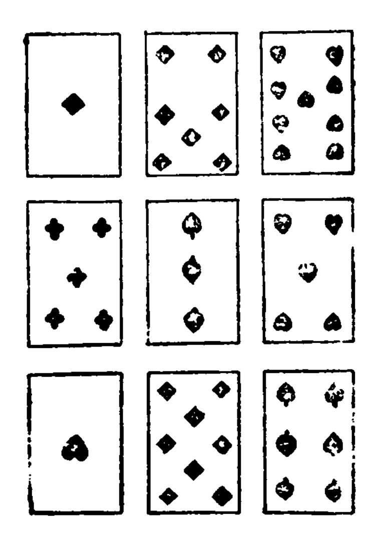
Las nueve cartas están colocadas por el orden o disposición que indica la fig. 75; hacéis retirar al sujeto, quien está instruído y de perfecto acuerdo con vos.

El resto de la baraja lo continuáis guardando en vuestra mano izquierda. Estáis de acuerdo con vuestro sujeto, que el reverso del juego, representa la mesa sobre la que están colocadas las referidas nueve cartas. Si vuestro dedo pulgar está apoyado en el centro, querrá significar que la carta a adivinar es la del centro de la mesa.

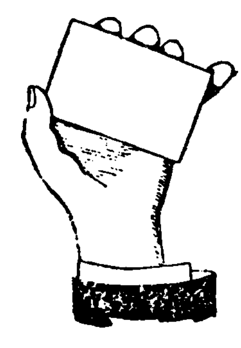
Si vuestro mismo dedo pulgar lo colocáis en el ángulo infe-

rior izquierdo, querrá decir, que la carta es la de abajo y lado izquierdo de la misma, y así sucesivamente podéis proceder según la posición que ocupe la carta tocada (Fig. 76).

Así que entre el sujeto, debe echar una ojeda para cerciorarse dónde tenéis colocado el pugar sobre la baraja, que sostenéis con la mano izquierda en la forma más natural que puede imaginarse, y gracias a esta observación podrá designar al instante la carta en cuestión.



(Fig. 75). — *Disposición de las cartas*



(Fig. 76). — *Colocación de la baraja en la mano izquierda*

Para el segundo experimento, convenís con el sujeto que la mesa está dividida en dos cuadrados, sobre uno de los que colocáis las nueve cartas.

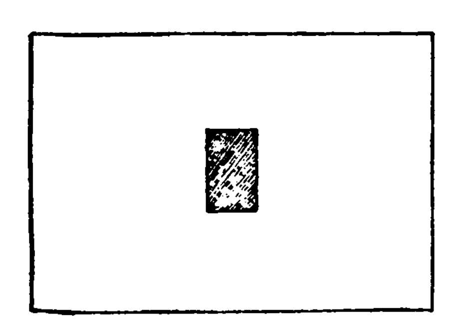
Cuando se acabe de tocar la carta y al momento que os marcháis para la otra habitación, distinta de la que ocupa vuestro sujeto, depositáis el resto de baraja que tenéis en vuestra mano izquierda encima de la mesa y en el sitio correspondiente a la carta tocada del cuadro convenido con vuestro compañero.

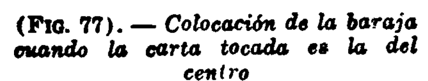
Por ejemplo: la carta tocada es la del centro; colocaréis entonces el juego en esta disposición (Fig. 77).

Si la carta tocada es la que corresponde a la derecha de arriba, la ponéis así (Fig. 78).

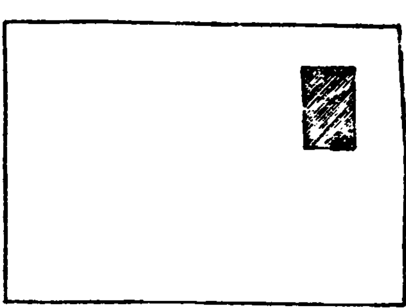
Así seguirá procediéndose para las demás cartas.

Al instante de entrar el sujeto en escena, se fija en el sitio en que se haya colocado la baraja, compara mentalmente el lugar que corresponde con la carta designada y puede indicarla en seguida.





(FIG. 77). — *Colocación de la baraja cuando la carta tocada es la del centro*



(FIG. 78). — *Colocación de la baraja cuando la carta tocada es la derecha*

La carta forzada

Obliga a un espectador que elija de una baraja completa, el naipe que convenga al prestidigitador; en esto consiste el juego.

Para realizar el juego, empezad por colocar el naipe en cuestión encima de todos los del juego. En el acto de cortar el juego. pasa a la mitad del mismo, cuidando de tener constantemente el dedo pequeño entre los dos paquetes.

En este momento se presenta la baraja a un espectador para que tome un naipe. Mientras elige, hay que seguir atentamente su mirada y esperar que su mano se coloque encima del juego para escoger. Llegado este momento, abrid el juego en abanico, haciendo pasar unos cuantos naipes a los ojos del mismo antes de llegar al que debe tomar y dejad un poco más de vacío, encima del naipe forzado, en el momento en que el espectador abre los dedos para tomarlo, e invariablemente, siempre lo tomará (Fig. 79).

Para efectuar el juego con una sola mano, puede hacerse, presentando el juego en forma de abanico y completamente simé-

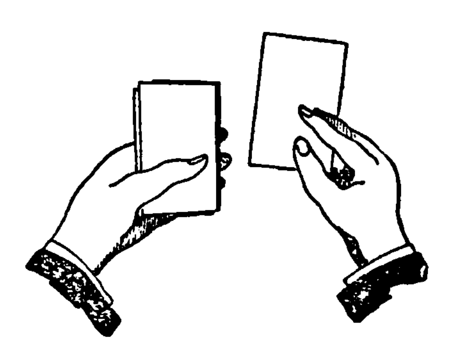
trico. El juego así presentado de una manera regular, debe dejarse solamente un poquito más de espacio sobre la carta que debe ser escogida.

En este juego es condición indispensable de tener la baraja fuertemente apretada, a excepción del naipe forzado, que debe permanecer flojo.

Algunas veces se ha presentado con éxito, agrupando las cartas o naipes encima de una mesa y en montones iguales, dejando que saliera un poco más la forzada y casi siempre ha sido la escogida por el espectador.



(FIG. 79). — *Disposición de la baraja para obligar a tomar la carta forzada*



(FIG. 80). — *Disposición de las manos pa, a cambiar la carta*

Cuando en vez de cambiar una carta nos proponemos cambiar varias de las que forman la baraja, en vez de proceder como ya hemos enseñado, adoptaremos otro medio mucho más fácil.

Se toma la carta que debe cambiarse con los dedos índice y corazón de la mano derecha, tomándola por uno de los ángulos inferiores. La mano izquierda sostendrá el resto de la baraja con los dedos pulgar e índice. Entrará bien los restantes dedos dejando un espacio entre los dedos índice y corazón, espacio en el cual ha de entrar la carta cambiada o cambiadas.

Para que el juego resulte más fácil, la carta que ocupa la parte superior de la baraja o sea la que está muda al dedo pulgar y que es la que debe cambiarse, se tendrá algo adelantada con respecto a las demás. (Fig. 80).

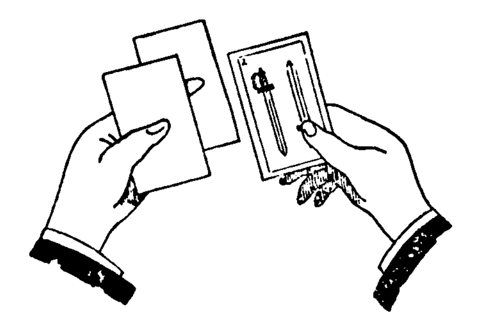
Así preparadas las cosas, entreteniendo al público con relaciones o cuentos, se hace el cambio que consiste en tomar con los dedos pulgar e índice de la mano derecha, la carta avanzada que le presenta la mano izquierda, al mismo tiempo que se deja entre los dedos índice y de corazón de la mano izquierda la carta que tomamos en la derecha, o sea, la que hemos presentado al público y que una vez cambiada viene a colocarse sobre la baraja (Fig. 81).

Cuando en lugar de una tratamos de cambiar varias cartas, procedemos de una manera idéntica, esto es, tomando entre los dos dedos de corazón e índice de la mano derecha el grupo de cartas que hemos de cambiar, y que al efectuar el cambio deben quedar entre los dedos índice y de corazón de la mano izquierda.

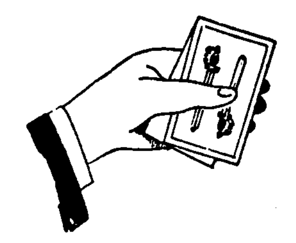
Escamoteo

No es posible comprender el prestidigitador sin el escamoteo, y no es posible comprenderlo porque no existe ni puede existir.

La fama de un buen ejecutor de juegos de manos, ya sea en



(FIG. 81). — *Disposición de la baraja al cambiar la carta*



(FIG. 82). — *Movimiento de la carta que se ha de escamotear*

un teatro, ya en un salón, ya en la plaza pública, depende de la mayor o menor limpieza con que ejecute el escamoteo. Escamotear: he ahí lo primero que debe saber un artista en juegos de prestidigitación. De la facilidad con que se escamotea, dependerá del buen o mal resultado de los juegos.

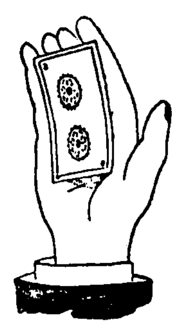
Vamos a tratar aquí el escamoteo de cartas, operación que podrá hacerse de varios modos, cualquiera de los cuales puede adoptarse.

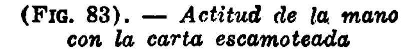
Primero: empleando las falanges de los dedos índice, corazón, anular y meñique.

Para realizar este juego que, cuando se ejecuta bien es de muy buen efecto, tomamos la baraja con la mano izquierda, teniendo cuidado de dar a la carta que pretendemos escamotear cierta inclinación separándola algo de las demás hacia la derecha (Fig. 82).

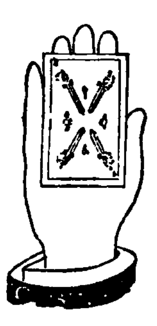
Así dispuesta la baraja, colocamos la mano derecha sobre la baraja, y con las últimas falanges de los cuatro dedos dichos nos apoderamos de la carta, para lo cual tenemos necesidad de doblar algo la mano dándole una posición nada natural que el artista disimulará tomando algún objeto (Fig. 83).

Cuando la práctica para sostener la carta escamoteada es grande, podremos, sosteniendo la carta entre las falanges, dar la





(FIG. 83). — *Actitud de la mano con la carta escamoteada*



(FIG. 84). — *Modo de sujetar la carta con el pulgar y el meñique*

baraja con la misma mano, para que la mezclen, podremos cortar, etcétera.

De la práctica que tenga el artista, depende, que en vez de una, puedan ser varias las cartas escamoteadas.

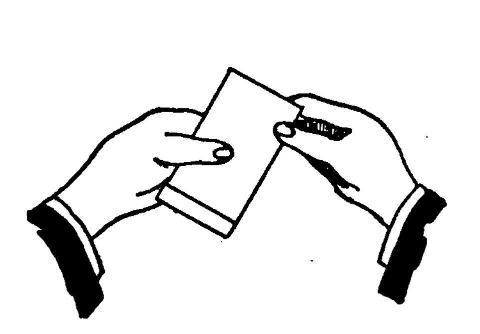
Otro medio consiste en emplear en vez de las falanges de los dedos mayores, los dedos pulgar y meñique de la mano derecha, con los cuales se toma la carta al colocar la mano sobre la baraja. Por este medio, la mano derecha permanece extendida, siendo más fácil el ocultar la carta (Fig. 84).

Por un tercer sistema podremos ejecútar el escamoteo de una o varias cartas, sistema que ofrece la ventaja de no tener que em-

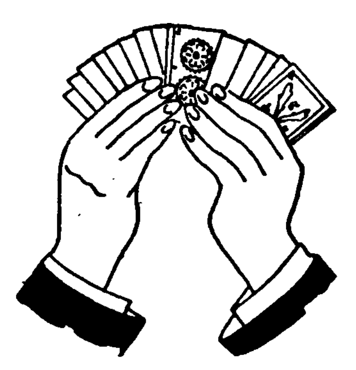
plear medios que obliguen a la mano que hace el escamoteo, a que permanezca en posición violenta.

La carta que vamos a escamotear, en vez de estar encima de las demás para los juegos ejecutados según las maneras primera y segunda, ha de estar debajo de todas y separadas de ellas por el dedo meñique de la mano izquierda.

La baraja en esta posición, se toma por la parte superior, con los dedos pulgar y corazón de la mano derecha, dejando al mismo tiempo correr la carta separada hacia atrás, con lo cual, al retirar la baraja quedará la carta que se escamotea oculta en la mano izquierda mediante una pequeña presión que sobre ella se ejerza con el pulgar (Fig. 85).



(FIG. 85). — *Movimiento de la carta al ser escamoteada*



(FIG. 86). — *Movimiento de la baraja para hacer pensar una carta*

Pensar una carta

Juego para el cual es preciso una gran ligereza por parte del artista, así como también condiciones fisiológicas que puedan influenciar en la persona o personas a quienes se dirija.

Es el juego de "Pensar una carta" uno de los de más ilusión, cuando sale bien, pero también es uno de los que mayores fracasos proporcionan. He aquí la habilidad del prestidigitador: evitar esos fracasos o cuando menos disimularlos.

Tómese la baraja, elijamos una carta que: bien sea el "as de

oros", bien la "sota de oros", bien el "rey de copas", etc., pueda ser capaz de impresionar al público.

Esta carta, por medio del salto la haremos pasar hacia el centro de la baraja, conservándola separada de las demás por medio del dedo meñique.

Con la baraja así dispuesta nos acercaremos a un espectador cualquiera, presentándole la baraja en forma de abanico y rogándole se fije en una carta. La baraja la haremos pasar rápidamente deteniéndonos en la carta por vosotros elegida y cuya posición conocemos por la disposición del dedo meñique (Fig. 86).

Las cartas han de estar colocadas en forma tal, que la carta que se enseña se halle cubierta por la que le sigue, según claramente se ve en la figura. Una vez detenida la baraja, aunque por escaso tiempo, se continúa haciendo pasar las demás cartas a la mano derecha pero teniendo cuidado de dejar la última completamente cubierta, a fin de que no impresione al espectador. Seguiréis también la vista de éste cuando vais haciendo pasar las cartas, pues podréis deducir la impresión mayor o menor que la carta separada haya podido producirle.

Hechas estas operaciones, se baraja o dais a cualquiera del público las cartas para que las baraje, enseñando después la carta elegida o sea la pensada.

Correr la carta

Tomamos la baraja con la mano izquierda por las orillas. Enseñamos a los espectadores la última carta. Dése vuelta a la baraja en la que se habrán colocado las figuras hacia abajo, pásese el dedo del corazón de la mano derecha como para tomar la carta enseñada. Este dedo que previamente estará humedecido, hará correr hacia atrás la carta vista, sacando entonces la penúltima de la baraja, que como es consiguiente no es la misma que se enseñó (Fig. 87).

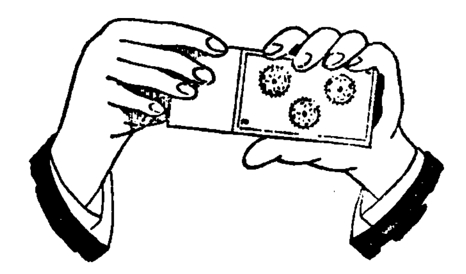
Salto

¿Quién no ha oído hablar del salto? Algunos tal vez habrán sido víctimas de las funestas consecuencias producidas por esta prestidigitación. El salto, si bien en garitos es de perjuicios incal-

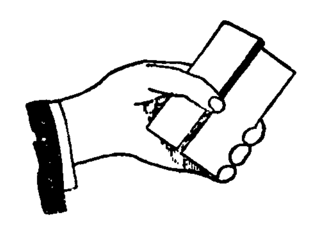
culables, como juego de salón nada tiene que envidiar a los más afamados y bonitos.

Puede ejecutarse con una sola o con las dos manos: nosotros sólo nos ocuparemos del juego con una sola mano, por ser, no sólo el más difícil, sino también el más efectista, para el cual se necesita una agilidad que ni con mucho es preciso para realizar el salto con las dos manos.

He aquí las maneras de poder realizar este juego apreciable aun cuando sólo sea por la agilidad que se supone en el artista.



(FIG. 87). — *Disposición de las manos para tomar la carta*



(FIG. 88). — *Separación de la baraja en dos partes*

Tómese la baraja con la mano izquierda; introdúzcanse aproximadamente hacia la mitad de ella el dedo de corazón, con lo cual la baraja quedará dividida en dos partes, comprendidas entre los dedos pulgar, corazón y anular (Fig. 88).

Por debajo de la mitad inferior haremos pasar los dedos índice y meñique con el fin de que esta mitad pueda ser tomada entre estos dos dedos, el índice y el de corazón (Fig. 89).

Sostenidas las dos partes de la baraja en la forma dicha. Quitamos el paquete inferior, dejamos caer la parte superior en el hueco de la mano y lo cubrimos con la parte inferior, después de haber retirado el dedo pulgar que podría estorbarnos. Los dedos índice y meñique los colocaremos en seguida sobre la baraja, y cogiendo ésta con la mano la igualaremos.

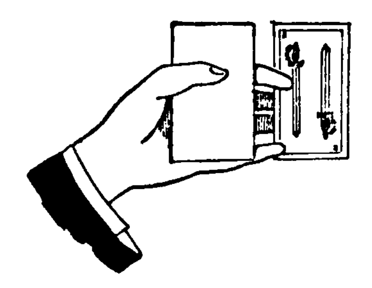
Otra manera de ocultar el salto con una mano

Según indicamos en el juego ejecutado anteriormente, para el salto se precisa tal agilidad, que son contadas las personas que

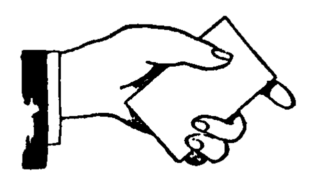
lo realizan con limpieza. Si a esto unimos que para poder hacer la separación de la baraja, por el medio anterior, se necesita tener los dedos de cierta longitud, que además de esto las cartas, al juntarse producen ruido bastante perceptible, fácilmente se comprende el interés con que se ha buscado otra manera que evite dichos inconvenientes.

Tómese la baraja con la mano izquierda, sepárase en dos partes empleando el meñique (Fig. 90).

Colóquese el índice en la parte superior de la baraja, el meñi-



(FIG. 89). — *Manera de sostener las dos partes de la baraja*



(FIG. 90). — *Situación del meñique para separar la baraja*

que en la parte inferior cuyos dos dedos sujetarán por delante la mitad inferior de la baraja, y los dedos anular y corazón la sujetarán por detrás. La parte superior quedará sujeta por el dedo pulgar que la aguantará anteriormente, y los indicados índice y meñique posteriormente (Fig. 91).

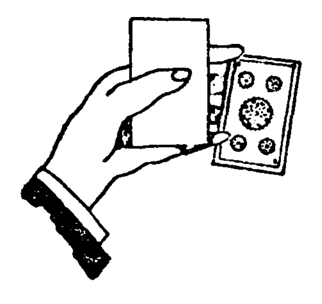
Así dispuestas las cartas se da vuelta al paquete superior sobre los dedos corazón y anular, tomando al mismo tiempo el paquete inferior entre el pulgar y el nacimiento del índice. Practicadas estas operaciones se cierran los dedos anular y corazón que al cerrarse llevan consigo el paquete superior que sujetan sobre el inferior ya colocado debajo de él. Se igualan las cartas y se presenta la baraja al público (Fig. 92).

Este salto no requiere longitud determinada de dedos por lo cual pueden ejecutarlo las personas de dedos cortos. No produce ruido, lo cual, permite una ejecución más limpia.

Salto de la baraja en una sola mano empleando las puntas de los dedos

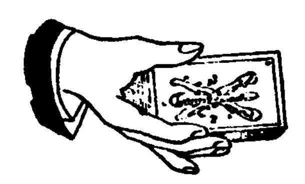
Tómese la baraja con los dedos pulgar e índice de la mano derecha.

Como la misma figura señala, los dedos de corazón y meñi-



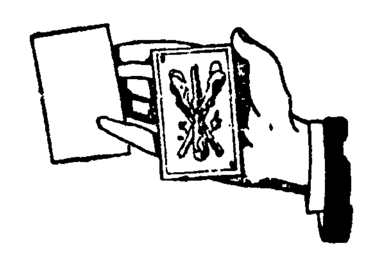


(FIG. 91). — *Situación del índice y meñique*

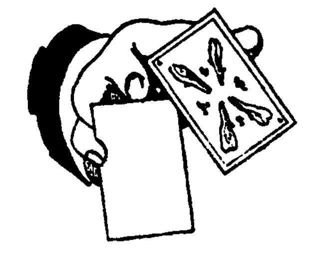


(FIG. 92). — *Posición de la baraja*

que, aparecen retirados hacia la parte posterior de la baraja. El anular, en cambio, permanece muy extendido. Es el dedo que mayor parte debe tomar en este juego.



(FIG. 93). — *Movimiento de los paquetes de la baraja*



(FIG. 94). — *Separación de los dos paquetes*

Presentadas las cartas al público, se introduce el dedo anular entre ellas para dividir la baraja en dos partes lo más iguales posible; se lleva la parte inferior sobre los dedos meñique y del co-

razón que ya dijimos se colocan por detrás quedando tomada esta parte de la baraja por los dedos anular, meñique y de corazón.

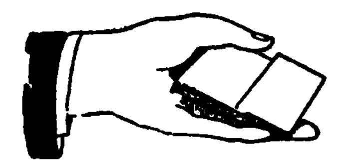
El paquete de delante continúa sujeto por los dedos pulgar e índice, a fin de evitar que el índice pueda entorpecer el paso de las cartas que forman el paquete posterior, adelantamos un poco el paquete anterior (Fig. 93).

Dispuesto así el juego, damos a los dos paquetes movimientos contrarios, al uno de derecha a izquierda, al otro de izquierda a derecha, movimientos que han de ser rapidísimos y con los cuales, queda el paquete superior sobre el inferior (Fig. 94).

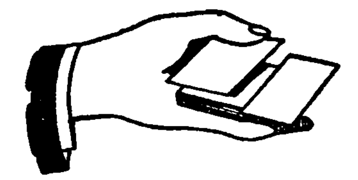
Trasladados los dos paquetes, se retira el dedo índice quedando la baraja en la forma que indica la figura 92.

Cambio de la carta valiéndose de una mano

Este juego es ni más ni menos que el salto; sólo que en vez de dividir la baraja en dos paquetes, lo hacemos formando el supe-



(FIG. 95). — *Deslizamiento de la carta*



(FIG. 96). — *Momento de levantarse una carta para introducir la otra*

rior sólo de una carta, y el inferior del resto de la baraja. Es tanto más difícil de ejecutar que el salto con media baraja.

Tómese la baraja con la mano izquierda, teniendo el pulgar sujetando las cartas por la orilla, y los otros dedos por debajo de la baraja, medio abiertos (Fig. 95).

El dedo pulgar empujará hacia afuera de la baraja la carta de encima hasta que esté colocada en la parte media de la baraja. El pulgar descansa ahora sobre la segunda carta, obligándola a levantarse un poco dejando un hueco por el cual se introduce la carta de encima que vuelve; empújenla por el dedo del corazón (Fig. 96). Al mismo tiempo, entre todos los dedos, se igualan las cartas con lo cual no se notará el cambio de lugar.

Ruido producido por las cartas

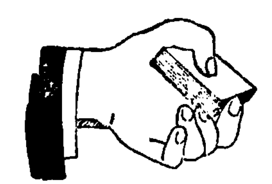
De muy buen efecto es en muchos juegos acompañar la ejecución de un juego con el ruido producido por la carta o cartas, con las que ese juego se ejecuta.

Veamos cómo ese ruido se produce.

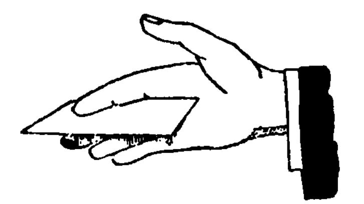
Se toma la baraja con la mano izquierda colocando el dedo pulgar sobre la baraja (Fig. 97).

El dedo índice se colocará, un poco doblado, debajo de la baraja, apoyando el medio sobre las cartas, haciéndolas encorvar hacia el interior de la mano, se irán desdoblando las cartas, debido a su elasticidad, produciendo así una especie de ruido.

Si este resultado lo queremos conseguir con una sola carta, agarraremos ésta entre el índice y el pulgar de la mano derecha, y



(FIG. 97). — *Colocación de la baraja para el chasquido*



(FIG. 98). — *Colocación de la carta para ser echada*

colocando sobre el índice los otros tres dedos de la misma mano la soltaremos rápidamente cayendo sobre la carta y produciendo el ruido deseado.

Han de hacerse estas operaciones con muchísima ligereza para que el efecto producido sea el de que suena la carta sola.

Echar y recoger las cartas a distancia

Un buen prestidigitador no merecerá este nombre si le falta la ligereza que requiere el enviar las cartas de una baraja con gran velocidad, de un extremo al otro del teatro.

Vamos a explicar el medio de conseguirlo (Fig. 98).

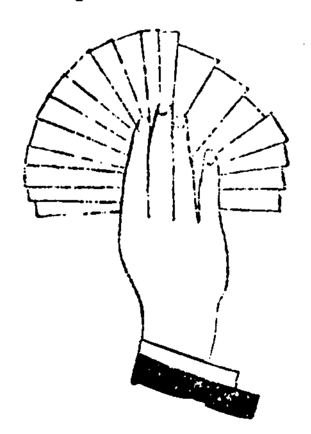
Con los dedos índice y del corazón, mejor dicho, entre los dedos índice y corazón, tomamos una carta teniendo cuidado de tomarla hacia el tercio de su largo y el medio de su ancho.

Imprimimos a la carta un pequeño movimiento de rotación para lo cual es suficiente retroceder un poco la mano, y encorvando la muñeca hacia el mismo lado del pecho (derecho), desdoblamos con fuerza el brazo soltando la carta y dirigiéndola al punto que tengamos por conveniente. Ahora bien, para volverla a recoger, sólo se lanza a una distancia de dos o tres metros del artista, imprimiéndola al arrojarla un movimiento de retroceso, y lanzándola; de manera que forme un ángulo de 45°.

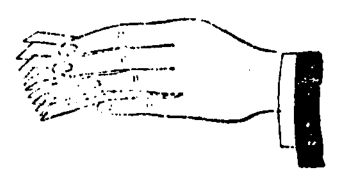
El movimiento de retroceso equivale al de un aro cuando se le impulsa, pero antes se le imprime con la mano un movimiento que le obliga, al llegar al término de la carrera, a retroceder. La inclinación hace que terminando la carta el movimiento impulsivo, se desliza por su propio peso, y mediante la resistencia del aire, vendrá recorriendo un camino igual al de ida, viniendo a parar a las manos del artista que si es bastante ágil, la recogerá sin dificultad alguna.

Aumentar y disminuir una baraja

Tomamos una baraja con la mano derecha presentándosela al público a quien haremos ver que es una baraja de tamaño natural,



(FIG. 99). — *Extensión de las cartas en forma de abanico*



(FIG. 100). — *Modo de recoger la baraja en la mano*

como realmente es. Entreteniéndolo con narraciones o cuentos, se toma la baraja en el sentido ancho.

Extiende las cartas en la mano izquierda, en forma de abanico (Fig. 99).

Se cierra la baraja, ofreciendo alargarla, para lo cual no hay más que volverla a abrir, pero tomándola algo más abajo con lo cual, la parte que salga sobre los dedos del artista, será mayor, vuelta a cerrar y vuelta a abrir siempre más abajo hasta que sea imposible contenerla.

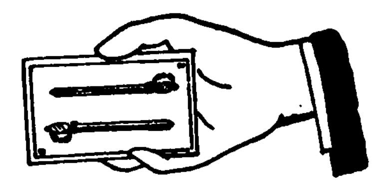
Al contrario para hacerla pequeña, se va recogiendo en la mano cada vez más hasta el punto en que nada se verá de la baraja (Fig. 100).

Al mismo tiempo que tenemos la baraja reducida en la mano izquierda, le damos un golpe pasándola rápidamente a la palma de la mano derecha, en donde se tendrá. Con dicha mano derecha se presenta un plato diciendo que es para recoger la baraja reducida a polvo. Se abre la mano izquierda y como nada se verá, el efecto es completo (Fig. 101).





(FIG. 101). — *Simulando la desaparición de la baraja*



(FIG. 102). — *Presentación de la baraja*

Lo que puede la voluntad

Tomemos la baraja con la mano izquierda. La presentamos a uno de los espectadores diciéndole que elija cuatro cartas: hacemos que las coloque en el centro de la baraja, y unidas con las de la parte inferior, las pasamos a la parte de arriba; es decir, que lo que antes era media baraja inferior, ahora lo será superior. Con las cuatro cartas reunidas y cuya posición será siempre la misma, se hace como que se baraja.

Nos dirigimos al público haciéndole ver los efectos de la voluntad, ya cuando está mal dirigida, ya cuando está bien. En medio de este discurso, tomamos la baraja con la mano derecha (Fig. 102).

Como las cuatro cartas que han sido elegidas por cuatro espectadores distintos, son las que están encima, colocadas en orden inverso, es decir, que la del último espectador es la primera de encima, nos dirigimos al último espectador y enfilándole otro discurso (en prestidigitación es necesario hablar mucho), le decimos que pida su carta; la pedirá, y nosotros empujándola con los dos dedos índice y del corazón que están por la parte posterior de la baraja (Fig. 103), hacemos que la carta pedida salga hacia arriba. Sucesivamente haremos lo mismo con las otras tres cartas, dando el juego por terminado.

JUEGOS DE SALON

Desaparición de la varita

Preséntase una varita de madera, lo que se demuestra golpeando con ella, en otro objeto cualquiera duro, se envuelve en un papel a la vista del público, y en acabando de pronunciar uno, dos, tres, ha desaparecido.

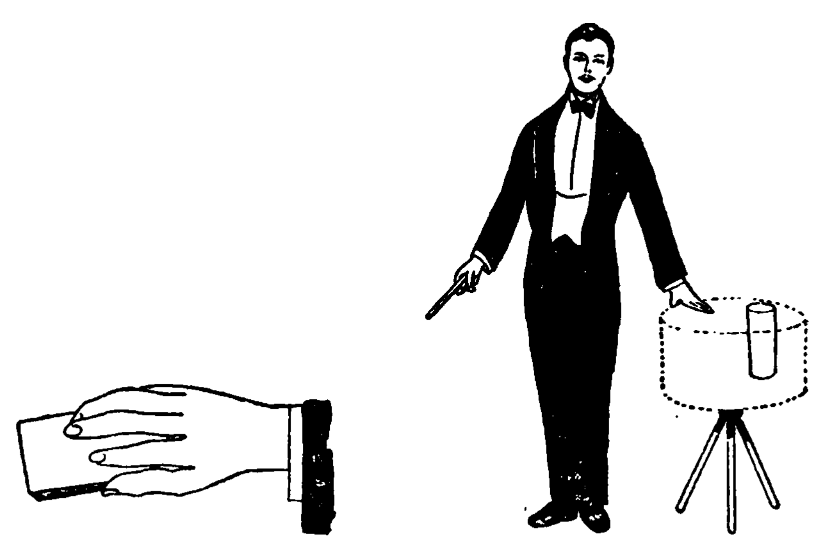
Los prestidigitadores para dar mayor misterio e interés a sus experiencias, se presentan provistos de una varita, a la que le atribuyen ciertas propiedades o fuerzas ocultas, en virtud de las que ejecutan sus juegos misteriosos. Ya sabemos todos, que esta varita no es otra cosa que un elemento más para distraer y dar mayor realce a los juegos, no habiendo más poderío mágico, ni propiedades ocultas, que la destreza del prestidigitador (Fig. 104).

Así que se acaban de dar unos golpes contra una mesa, en el respaldo de una silla, etc., se anuncia que la varita que es de madera de ébano con cantos niquelados, posee la propiedad de que, tocando con ella a un espectador, éste desaparece y también puede desaparecer ella misma, para lo que basta envolverla en un pedazo de papel de periódico (Fig. 105), (que a prevención se tiene colgado en el respaldo de una silla o en una mesa), que una vez efectuado y sosteniéndola con una sola mano, después de haber pronunciado "uno, dos, tres", se aplasta convirtiéndola en una bola de papel, sacándosela luego del bolsillo inferior del frac, llamado infierno.

Deben hacerse construír por un tornero dos varitas de madera blanca, una de ellas de 27 centímetros de largo por 16 milí-

metros de diámetro, y la segunda, de la misma dimensión, pero más delgada, o sea de 12 milímetros solamente.

La varita más delgada, o sea la de doce milímetros, se forra con papel charol negro, procurando esté bien adherido y sin nin-



(FIG. 103). — *Movimiento de los dedos*

(FIG. 104). — *Presentación del artista al lado de la mesa*

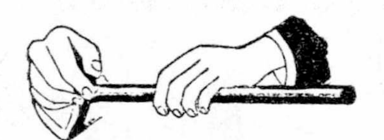
guna arruga, los extremos, se pintan con barniz japonés negro, con lo que parecerá una varita de madera negra.

Con la mayor, la de 16 milímetros de espesor, se construyen las varitas que sirven para el escamoteo, de las que pueden hacerse unas cuantas a la vez, para tenerlas a mano cuando convenga. A este efecto, córtense ocho o diez hojas de papel charol negro del mismo largo, o sean 27 centímetros. Una de estas hojas, se arrolla a la varita, de la misma manera que se hace cuando se lía un cigarrillo, mojando el borde en toda su extensión para que quede pegado con goma arábiga y se deja secar. En cada uno de sus extremos, se le pega en todo su ruedo, unas tiras de papel plateado de 3 ó 4 centímetros de ancho. Con el dedo, empújese la varita de madera y quedará solamente la funda, pudiendo, por el mismo procedimiento seguir construyendo las que se deseen, pues cada vez que se presenta este escamoteo, se echa a perder una de

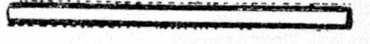
ellas, que queda completamente arrugada e inservible. Los extremos interiores de estas fundas deben pintarse de negro, pues, la parte blanca del papel podría comprometer el éxito del escamoteo.

Para servirse de una de estas fundas se hace del modo siguiente:

La varita más delgada, la de 12 milímetros, va dentro de una funda, cuyo diámetro es mayor, o sea de 16 milímetros, (Fig. 106) apretándola un poco con los dedos a fin de evitar que se escurra de su interior la verdadera varita de madera; en esta disposición se golpea contra una mesa, silla u otro objeto duro, y parecerá en realidad que es una sola varita, no pudiéndose sospechar la existencia de la funda. En el acto de acercarse a la silla para recoger el papel con que ha de envolverse para el escamoteo, te-



(FIG. 105). — *Momento de envolver la varita con un periódico*



(FIG. 106). — *Varita con la funda*

niendo la varita en dirección vertical, y hacia el "servante" que contiene el respaldo de la silla, o bien aplicándola encima de la mesa como indica la figura 107, se aflojan un poco los dedos, y por su peso se escurre, quedando en su lugar solamente la funda (Fig. 107).

En este momento es cuando se toma el papel para envolverla, el que está cortado de antemano y que será de unos 6 u 8 centímetros más largo que la varita por unos 15 de ancho. Como indica la figura 105.

Después de pronunciar "uno, dos, tres", se aplasta el envoltorio, el que queda convertido en una bola de papel (Fig. 108), momentos después os sacáis otra varita exactamente igual de vuestro bolsillo interior del frac, que a prevención os habíais allí depositado (Fig. 109).

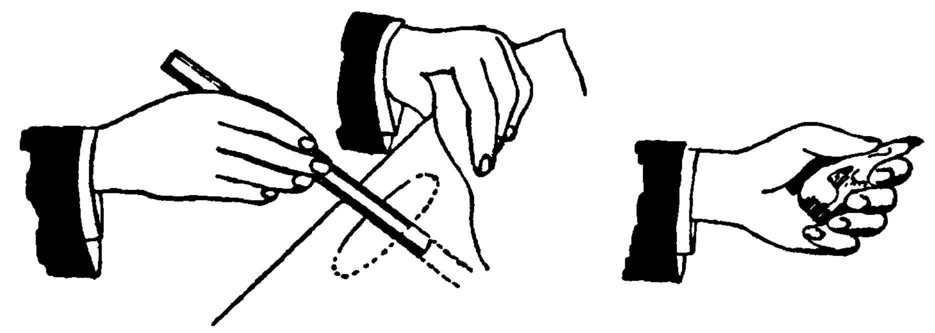
Objeto ocultado y vuelto a encontrar

Hacéis ocultar a vuestro sujeto, bajo la vigilancia de varias personas, en una pieza contigua.

Debéis estar apoyado en una mesa o velador, encima del que se encuentra un libro, que tenéis cuidado lleve el título de algún tratado de magia o ciencias ocultas para justificar su presencia. Rogad entonces a una persona que oculte un objeto en cualquier sitio de la pieza.

Oculto que esté el objeto, aparece el sujeto, quien permanece unos instantes, como perplejo, buscando a tientas; pero se decide de golpe, dirigiéndose hacia el sitio donde se halla el objeto oculto, descubriéndolo al instante.

El secreto de este juego no es otra cosa que una aplicación distinta de otro anterior. Convenís con vuestro sujeto, que el libro de encima la mesa o velador, representa la platea o habitación



(FIG. 107). — *Situación de la varita encima de la mesa en el momento de desprenderse la varita de su funda de papel y caer en el servante*

(FIG. 108). —*Acto de aplastar el papel con la falsa varita dentro*

donde dáis el espectáculo. El sitio donde colocáis vuestro índice, indica a vuestro compadre la situación en que se encuentra el objeto oculto, pues no es otra cosa el libro que un plano improvisado. como hemos dicho, de la habitación en que os encontráis.

El sujeto al presentarse, no tiene otra cosa que hacer, que fijarse en la posición de vuestro índice y dirigirse inmediatamente seguro, hacia el objeto ocultado.

Transmisión del pensamiento

Un sujeto está en el escenario, con los ojos tapados con un pañuelo, o banda, quien canta los aires musicales que os piden los espectadores, al oído y a distancia del mismo.

Las combinaciones para ello son muchísimas; pero la que con más frecuencia se emplea, consiste en arreglarse una lista numerada de canciones que el sujeto conoce y puede cantar.

El sujeto ha de saberse de memoria, los títulos y números que corresponden a estos aires musicales.

El prestidigitador y el sujeto, convienen igualmente diez señales que el sujeto podrá ver perfectamente a través de la venda negra que cubre sus ojos, la que a pesar de tener muchos dobleces, la parte correspondiente a los ojos es transparente, siendo la tela en la parte que corresponde a los mismos, hueca, y en la parte exterior, lo suficiente calada para poder ver o mirar.

Supongamos que el espectador pida que el sujeto cante un trozo de "La Favorita" y que esta romanza corresponda al número 7 de la lista, entonces el prestidigitador, extendiendo el brazo como para dar la orden, colocará los dedos o mano en la posición convenida para el número 7 indicado.

Si el aire pedido correspondiente a un número más alto al 26, por ejemplo, entonces, una vez transmitido el número 2, vuelve el prestidigitador a dar la orden con más energía y comunica el número 6, lo que significará para el sujeto, el número 26.

Vaso de humo

Cubierta una copa de cristal con un pañuelo, se hace pasar dentro de la misma, desde ciérta distancia, el humo de una cigarro.

Explicación del juego

Póngase en el interior de una copa de cristal tres o cuatro gotas de ácido clorhídrico y en el fondo de un platito de los de tomar café, tres o cuatro de amoníaco líquido. Este platito se coloca encima de la copa vuelta al revés, teniendo cuidado de vaciar su contenido al interior de la copa y en el acto se cubre con un pañuelo.

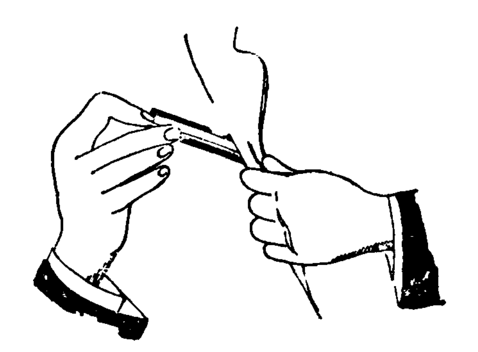
El contacto del ácido clorhídrico con el amoníaco, produce el humo, pudiéndose quitar el pañuelo á los pocos instantes y éste saldrá en abundancia.

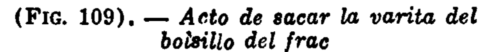
Para que el juego produzca su efecto y alargarlo al mismo tiempo, el prestidigitador se colocará a cierta distancia, encenderá un cigarro y simulará coger el humo con las manos y hacerlo pasar dentro de la copa.

Al poco rato podrá sacar el pañuelo, levantar el plato y aparecerá la copa llena de humo que se irá desvaneciendo hasta quedar completamente vacía.

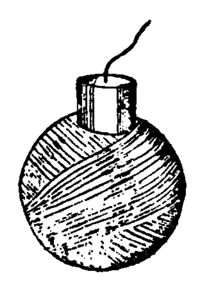
El ovillo eléctrico

La preparación para este juego es del modo siguiente: Se elige un tubo de hojalata de unos diez centímetros de largo y de un diámetro capaz de dar paso a un anillo liso. Alrededor de este tubo se ovilla hilo de algodón bastante grueso a fin de poderse terminar más pronto y se termina hasta formar una bola de unos nueve o diez centímetros de diámetro Terminado de ovillar, se hace pasar el primer cabo del hilo por dentro del tubo que queda hacia afuera, pues debe dejarse salir un extremo, como puede verse en la figura 110.





(FIG. 109). — *Acto de sacar la varita del bolsillo del frac*



(FIG. 110). — *Extremo del tubo saliendo del ovillo*

El ovillo así construído no es el que sirve para la ejecución del juego, pues para ello se tiene otro de igual tamaño y sin ninguna preparación. Unicamente, el empleo del hilo de algodón grueso tiene, por único objeto el de no alargar demasiado la operación.

Para dar principio al juego, se empieza por pedir prestado un anillo liso, anillo que se cambia al dirigirse a la mesa, por otro que ha de servir para el mismo, el que se deposita encima de la referida mesa. Con el anillo en la mano, se va a una habitación contigua a buscar un martillo. Rápidamente se ata al cabo interior del ovillo preparado al anillo y se hace llegar a éste hasta el cen-

tro del ovillo metiéndolo por dentro del tubo de hojalata. Se retira en seguida este tubo, y comprimiendo metódicamente los bordes del agujero que tiene, queda en condiciones tales, que no es posible se fijen ni descubran la superchería empleada, ninguno de los concurrentes.

Reaparece luego de efectuado todo lo descripto, el prestidigitador llevando en sus manos los dos ovillos de algodón y el martillo. A fin de poder continuar el juego se pide autorización al dueño del anillo para poderse hacer con el mismo lo que se quiera; la que obtenida, se fracciona el anillo en pequeños pedazos, con auxilio del martillo y unas tenazas cortantes. Se recogen luego todos los pequeños trozos del anillo y se envuelven en un pedazo de papel fino, con el objeto de colocarlos como carga de una pistola; pero en el momento preciso de introducirlos en el cañón de la misma se sustituye por otra bolita de papel que no contiene nada absolutamente. Empleando la elección forzosa, se dirige el prestidigitador al público y obliga a escoger a un espectador el ovillo preparado, el que se coloca dentro de una copa de cristal, desenvolviendo tres o cuatro palmos de hilo que se dejan caer asimismo dentro de la copa, la que se entrega a otro espectador a quien se ruega que la guarde. Se toma luego la pistola y se dispara sobre la copa, de la que otro espectador saca el ovillo y desenvuelve, hasta el final, sacando del mismo el anillo atado al hilo.

Las mariposas

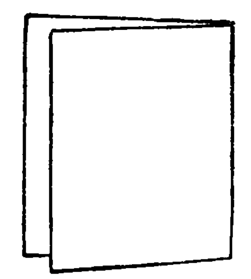
Los artistas japoneses, que siempre se han distinguido por sus juegos de equilibrio y pasatiempos de "jongleurs", nos han introducido el juego de las mariposas, elegante y de delicado [illegible].

A pesar de no ser actualmente nuevo el juego, no obstante, se ve con gusto, no explicándose el público cómo es posible que una mariposa de papel de seda, confeccionada en [illegible] pueda sostenerse y revolotear todo el tiempo que el [illegible]. La trampa del juego no es otra que el de estar [illegible] das entre sí y la mano del prestidigitador por medio [illegible] rubios, cuya preparación se efectúa del modo siguiente: (Figs. 111, 112, 113).

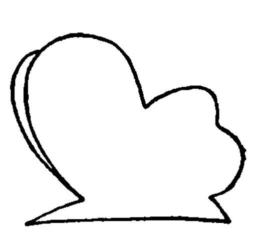
Se pliega por su mitad (Fig. 111), un pedacito de papel de seda, el que luego se recorta con unas tijeras y se le da la forma de mariposa (Fig. 112). Las puntas *a b* que indica la fig. 112, se enrollan para dar la figura de cabeza y la cola, resultando tener

entonces la forma que indica la fig. 113. Al enrollar la parte *b*, o sea la que constituye la cabeza de la mariposa, se le sujeta un cabello rubio de 40 centímetros de largo, cuyo otro extremo se ata a otra cabeza de mariposa igualmente construída. Procurando que no resbalen los nudos, se ata otro cabello, en el centro, al que une a las dos mariposas (Fig. 114), en cuyo extremo se adhiere una bolita de cera del tamaño de una cabeza de alfiler.

Como preparatorio del juego, es conveniente suspender las mariposas por el cabello, con el objeto que no esté enredado y no exponerse a un fracaso imprevisto. Las dos mariposas se tienen en la mano izquierda colocadas sobre los dedos medio e índice,



(FIG. 111). — *Papel doblado*



(FIG. 112). — *Papel cortado en forma de mariposa*

como si reposaran en ellos y en el nacimiento del cabello para disimular su presencia. Como indica la fig. 115, por medio de un abanico se hace aire por debajo de la mariposa, a las que se da libertad, una después de otra y revolotean en el aire alrededor del prestidigitador, todo el tiempo que se juzgue oportuno.

Debe tenerse la precaución de efectuar siempre los movimientos hacia atrás con el fin de que los cabellos estén tirantes; por otra parte, éstos resultan completamente invisibles para el público aun cuando el prestidigitador se acerque mucho al mismo. El vuelo de las mariposas, resulta muy natural o igual a los que vemos en el espacio.

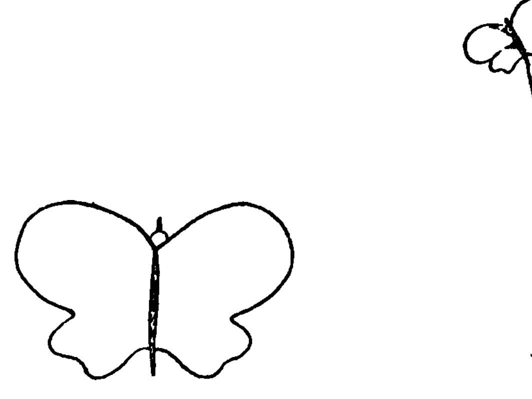
Para dar fin al juego se aprovecha un momento en que las mariposas estén muy próximas entre sí y entonces se recobra con el abanico. Produce muy buen efecto, presentar las mariposas paradas en un ramo de flores del que se desprenden para efectuar el vuelo y a él vuelven al ordenárselo el prestidigitador.

Otro modo de presentar el juego y de más sorprendentes efec-

tos, es el de construir las mariposas delante de los espectadores, para lo que se procede en la misma forma, pero hay que tener sujetos los dos pedazos de papel por el mismo sitio que corresponda construir las cabezas y asegurarse bien de que no se desaten, con lo que el juego fracasaría.

Los dados obedientes

Son muchos los que saben que los puntos marcados en caras opuestas de los dados suman siete. Tomando, pues, dos dados de



(FIG. 113). — *Perfeccionamiento de la figura anterior*

(FIG. 114). — *Las dos mariposas de papel sujetas por cabellos*

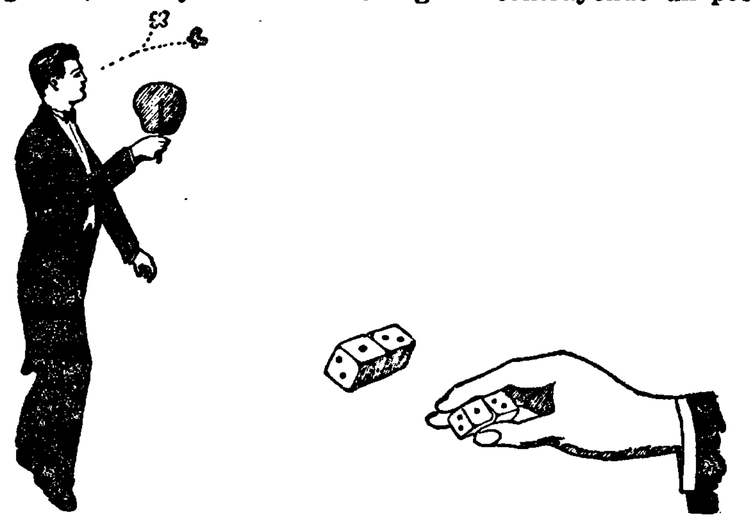
la manera indicada en la fig. 116, en la cara posterior del primer dado habrá tres puntos, ya que son cuatro los visibles en la cara de delante. El otro dado marca seis, así tendrá forzadamente el número 1 en la parte posterior. Así, pues, los lados opuestos de los dados marcarán tres y uno. Se construyen dados especiales que marcan en sus lados opuestos uno y tres, o sea los mismos puntos, pero colocados por orden distinto.

Tomando los dados con el pulgar e índice de la mano derecha. tal como lo indica la fig. 116, en la parte de arriba serán visibles los puntos uno y tres y en la opuesta corresponderán respectivamente los puntos seis y cuatro. La mano se vuelve de arriba a abajo y aprovechando el movimiento se hacen girar los dados, haciendo resbalar el pulgar un poco hacia abajo y el índice hacia arriba, con lo que aparecerá la cara opuesta de los mismos, que

dando sustituídos los puntos uno y tres, que se habrán enseñado por los tres y uno.

Si queremos luego que los dos dados vuelvan a ocupar la posición primitiva, no hemos de hacer otra cosa que efectuar de nuevo los movimientos descriptos, en sentido contrario.

Este juego puede presentarse con más limpieza y elegancia, sosteniendo los dados con la punta de los dedos, como representa la fig. 117, en cuyo caso se hacen girar contrayendo un poco el



(FIG. 115). — *Realización del juego*   (FIG. 116). — *Manera de tomar los dados*

dedo pulgar y extendiendo el índice, siendo en todo lo demás, como ya va explicado más arriba.

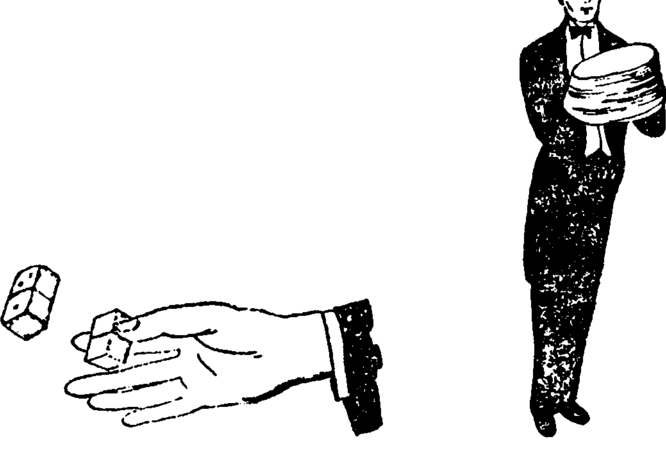
No es necesario que los dados representen los puntos indicados; pueden servir otras combinaciones que se quiera, pero ha de tenerse cuidado siempre que resulte un cambio aparente en la combinación de los puntos.

Bolsa misteriosa

La preparación de este juego es sencillísima, lo que permite que se pueda preparar en casa, siendo del modo siguiente: Se construye una bolsa del tamaño de una almohada, con una tela de color negro, por la parte interior, se practica un dobladillo de unos

seis centímetros de ancho, el que por medio de una costura transversal se divide en dos partes, y por cerca de esta costura se le hace un corte que por medio de una goma cosida en todo su rededor se mantiene cerrado. Esta abertura permite la introducción de los huevos al interior del dobladillo, hasta llenarlo completamente.

La condición de ser negro el saco, impide que el público note si el dobladillo está o no abultado por lo que el artista puede enseñarlo en la forma que indica la fig. 118.



(FIG. 117). — *Dados sostenidos con la punta de los dedos*

(FIG. 118). — *Presentación de la bolsa*

El prestidigitador, luego de enseñado el saco, se recoge las mangas de la chaqueta y camisa y da principio al juego cogiendo el saco por sus bordes y extendiendo algo los brazos, empuja un poco con los dedos el huevo más próximo al corte practicado en el dobladillo, que sirve de depósito, apareciendo uno después de otro todos los huevos dentro del saco.

En la bolsa misteriosa puede introducirse una modificación muy interesante para aumentar el efecto. Consiste ésta en sustituir el fondo de la tela por una red que permite ver caer el huevo dentro del saco. En la fig. 119, puede verse gráficamente la modificación explicada, los huevos están señalados por líneas de puntos, y en el sitio *a*, se ve un huevo medio fuera del dobladillo, o sea en el momento de salir del mismo.

El empleo del saco representado por la fig. 118, exige algún cuidado o procedimiento distinto del usado con el primero que hemos descripto, con el objeto de despistar al público a fin de que no sospeche el sitio de donde caen los huevos. El saco se enseñará en la misma forma que hemos explicado para el primero, pero dándole siempre un movimiento de vaivén. Este es el único secreto para el éxito propuesto.

Conviene hacer las siguientes observaciones: Los huevos, para que la impresión resulte mayor, han de ser de diferente color, y el último a salir, con algún detalle especial, anunciando antes que procede de una gallina maravillosa o rara. Otra observación: Los huevos empleados, excepción hecha de un par que se enseñan al público, han de ser de cartón, celuloide, etc.; lo que permitirá poder trabajar con más seguridad y sin temor de que se rompan.

El limón magnético

Atravesad, a la vista del público, un limón de parte a parte con un cordón. Uno de los extremos del cordón lo tenéis sujeto con el pie y el otro con la mano izquierda.

Con la mano derecha sujetáis el limón en la parte alta del cordón o cinta.

Anunciáis entonces, que por estar magnetizado el limón y en virtud de vuestro poder, os obedecerá a todo cuanto le ordenéis y acto seguido vais a probarlo (Fig. 120).

Dirigid al limón la siguiente pregunta:

—Limón, ¿cómo os arreglaríais para responder afirmativamente?

El limón desciende y se detiene a la mitad del cordón.

Coged el limón y lo subís otra vez hasta llegar al extremo superior y soltándolo de vuestra mano derecha se queda fijo, suspendido en lo alto.

Segunda pregunta:

—Para responder negativamente, ¿cómo os la compondríais?

El limón desciende hasta detenerse encima de vuestro pie.

Conocido ya el modo de responder del limón, podéis dirigiros al público para que os indique dos números, separadamente, y que sean inferiores a cinco. Elegidos, por ejemplo, el dos y el cuatro, ordenáis al limón que haga la suma, para lo que, lo colocáis al extremo superior del cordón y descenderá, al preguntarle cuán-

El empleo del saco representado por la fig. 118, exige algún cuidado o procedimiento distinto del usado con el primero que hemos descripto, con el objeto de despistar al público a fin de que no sospeche el sitio de donde caen los huevos. El saco se enseñará en la misma forma que hemos explicado para el primero, pero dándole siempre un movimiento de vaivén. Este es el único secreto para el éxito propuesto.

Conviene hacer las siguientes observaciones: Los huevos, para que la impresión resulte mayor, han de ser de diferente color, y el último a salir, con algún detalle especial, anunciando antes que procede de una gallina maravillosa o rara. Otra observación: Los huevos empleados, excepción hecha de un par que se enseñan al público, han de ser de cartón, celuloide, etc.; lo que permitirá poder trabajar con más seguridad y sin temor de que se rompan.

El limón magnético

Atravesad, a la vista del público, un limón de parte a parte con un cordón. Uno de los extremos del cordón lo tenéis sujeto con el pie y el otro con la mano izquierda.

Con la mano derecha sujetáis el limón en la parte alta del cordón o cinta.

Anunciáis entonces, que por estar magnetizado el limón y en virtud de vuestro poder, os obedecerá a todo cuanto le ordenéis y acto seguido vais a probarlo (Fig. 120).

Dirigid al limón la siguiente pregunta:

—Limón, ¿cómo os arreglaríais para responder afirmativamente?

El limón desciende y se detiene a la mitad del cordón.

Coged el limón y lo subís otra vez hasta llegar al extremo superior y soltándolo de vuestra mano derecha se queda fijo, suspendido en lo alto.

Segunda pregunta:

—Para responder negativamente, ¿cómo os la compondríais?

El limón desciende hasta detenerse encima de vuestro pie.

Conocido ya el modo de responder del limón, podéis dirigiros al público para que os indique dos números, separadamente, y que sean inferiores a cinco. Elegidos, por ejemplo, el dos y el cuatro, ordenáis al limón que haga la suma, para lo que, lo colocáis al extremo superior del cordón y descenderá, al preguntarle cuán-

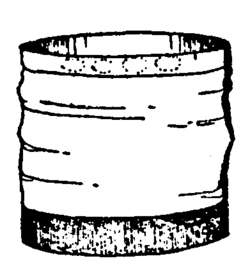
tos hacen dos y cuatro, hasta encima de vuestro pie, parándose seis veces o sean los números que corresponden a dicha suma.

Podéis, entonces variar el juego. Dejad el limón y cordón encima de una silla o mesa y tomad una baraja invitando a una persona que escoja un naipe.

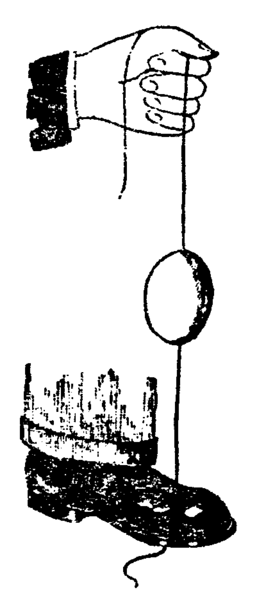
La carta elegida es, por ejemplo, el siete de bastos.

Preguntad entonces al limón la carta elegida: ¿es por ventura alguna espada?

El limón desciende hasta vuestro pie.



(FIG. 119). — *Los puntos indican los huevos escondidos*



(FIG. 120). — *Presentación del juego*

Nueva pregunta:

—¿Es un basto?

Entonces desciende y se queda a la mitad.

—Bueno —decís—; ya sabemos que se trata de un basto, pero entre los bastos hay figuras, y naipes de poco valor.

—¿Es por ventura una figura?

Nuevo descenso del limón hasta el extremo del cordón.

—¿Se trata, pues, de un naipe de bajo valor?

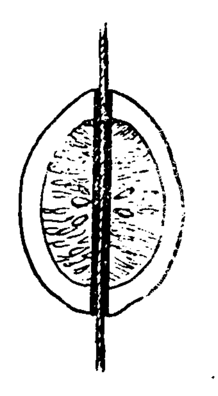
Descenso del limón hasta el centro.

—Conociendo o sabiendo ya que la carta escogida es un basto, y que no es ninguna figura, ¿podría contestarme el limón de qué número se trata?

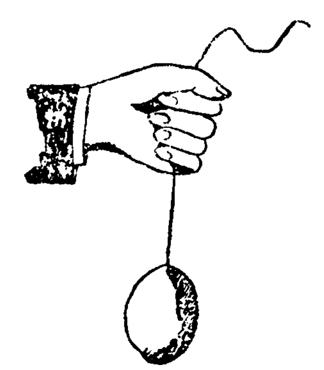
El limón desciende hasta el pie, parándose siete veces, con lo que indica que lo que se desea es el siete de bastos.

Explicación del juego

Tomáis entonces el limón con la mano izquierda y el cordón de la parte que está sujeto con el pie, con la mano derecha, tiráis con fuerza y arrancáis el cordón que colocaréis en sitio al abrigo de la vista del público. Con un cuchillo, finalmente, lo partís en



(FIG. 121). — *Corte del limón para ver cómo está preparado*



(FIG. 122). — *El limón con el hilo desatado*

dos mitades y mostráis al público para que se convenza de que no existe preparación alguna.

Procuraos un pequeño tubo arqueado, de latón o de hojalata, cuyo hueco sea suficiente para permitir el paso del cordón o cinta. Este tubo debe previamente pintarse del mismo color del cordón que ha de utilizarse e introducirse al limón, de manera que resulte invisible por ambos extremos del mismo (Fig. 121).

El cordón o cinta, que debe tener de largo un metro veinte centímetros, termina uno de sus extremos por un nudo más grueso que el ancho del tubo referido y esta parte es la que va a la parte de arriba; al otro extremo se le ata un alambre dos veces más

largo que el limón, lo suficiente resistente, para que pueda servir de aguja de largas dimensiones.

Hecho cuanto antecede, se presenta a los espectadores, el limón, con las debidas precauciones que el caso requiere. Tomáis luego el cordón por su extremo inferior y lo introducís, o mejor, lo atravesáis por su centro con ayuda del alambre-aguja, pasándolo por el oculto tubo. De este modo resultará que habréis atravesado el limón de parte a parte.

Desatad luego el alambre y sujetad con el pie dicho extremo, mientras que con la mano izquierda sostenéis el otro cogiéndole por donde está el nudo (Fig. 122).

Se comprenderá fácilmente, que siempre que el limón se encuentre en lo alto y el cordón esté muy tirante, permanecerá suspendido por la presión central producida por la curva que describe el tubo que lleva en su interior, mientras que al aflojar esta tirantez, bajará el limón por su peso natural y quedará en suspenso durante su descenso, cuantas veces se desee y sea menester, según las respuestas que se le exijan.

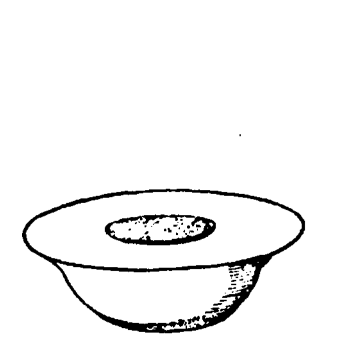
Lo más sorprendente del juego, es el momento de cortar el limón para cerciorarse el público de que no existe trampa alguna. Para convencer a la concurrencia de que el limón no estaba preparado, tomad (como ya está explicado al principio de la experiencia), el cordón por su centro, con la mano derecha, dándole dos o tres vueltas hasta llegar a tocar el limón; éste, sujeto fuertemente con la izquierda. Tirad con fuerza y el nudo que se encuentra en su parte superior arrastrará el tubo interior. Estando entonces el limón completamente libre, lo cortáis por la mitad presentándolo al público, que no comprenderá absolutamente nada y quedará admirablemente sorprendido.

Los platos de fuego

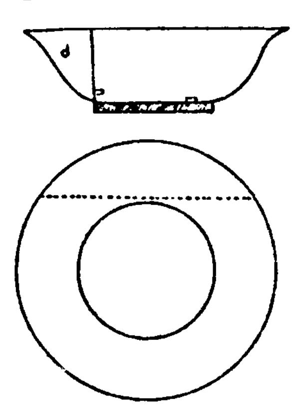
Para poderse variar un poco el juego titulado "Las fuentes del Neptuno", se presentan los platos llamados de fuego. Estos platos se hacen construir de metal con doble fondo (Fig. 123), en el que se aprisiona una esponja. En el fondo y cara superior va practicado un agujero de cuatro o cinco centímetros, en el que, momentos antes de principiar el juego, se vierten tres o cuatro cucharas de alcohol rectificado o de 90º, que queda empapado en la esponja. Al presentar el plato, con el objeto de enseñar su

transparencia, se acerca a la llama de una bujía que prende fuego al alcohol depositado en su doble fondo.

Como puede verse, la fig. 124, presenta un plato construído para este objeto. El fondo *a* es macizo, teniendo la cara superior *b*, un ancho orificio en su centro. Tiene en uno de sus lados, practicada una cámara *d*, destinada a recibir el alcohol, el que pasa o sale por el tubito inferior *e*, penetrando el aire por un pequeño orificio colocado en la parte superior. Frente a esta cámara y soldado en el fondo del plato existe un pequeño depósito *f*, en el que se coloca un trocito de potasio del tamaño de una cabeza de alfiler. Colocando el plato en la posición que indica la fig. 124, o sea



(FIG. 123). — *Plato de fuego*



(FIG. 124). — *Disposición del doble fondo*

con la cámara *d* hacia abajo y el depósito *f* hacia arriba, pueden introducirse por el pequeño tubo *e*, y con el auxilio de un embudo tres cucharadas de agua y una de éter sulfúrico.

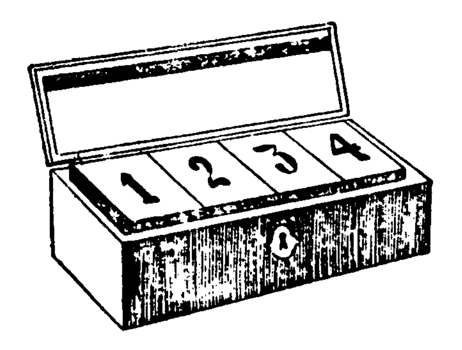
Un plato así preparado, puede el prestidigitador tenerlo oculto en el interior de su chaleco en la parte izquierda del pecho, pudiendo verificarse cuantos movimientos le sean convenientes, sin peligro alguno de que el líquido interior llegue a tocar el potasio metálico y produzca su inflamación.

Cuando se saque el plato del escondite ha de mantenerse un poco inclinado hacia *d*, y en el instante de descubrirlo se coloca en posición horizontal, con lo que saldrá el líquido del depósitoo *d*, tocará el trocito de potasio y se producirá la inflamación inmediata del éter sulfúrico.

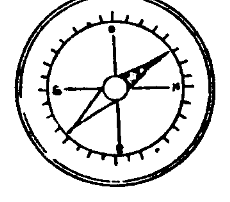
Ha de tenerse especial cuidado de calcular bien las proporciones de agua y éter, que debe guardar la proporción de uno a tres, de lo contrario el éter no se inflama y la bolita corre sobre la superficie y se proyecta luego al interior. Es siempre prudente tapar el plato, en el caso que no se inflame inmediatamente que se coloque en la posición horizontal.

La caja metálica

Consiste la caja metálica en una cajita de forma alargada, que contiene cuatro divisiones destinadas a depositar en ellas cuatro bloques de madera, en cuya parte superior de cada uno de ellos, va escrito un número, que varía del uno al cuatro, o sean, 1, 2, 3 y 4, conforme puede verse en la fig. 125.



(FIG. 125). — *Caja con los cuatro números*



(FIG. 126). — *Brújula*

La caja se entrega a un espectador que varía a su capricho el orden de los bloques de madera, y por lo tanto, quedan los números colocados en distinto lugar, tapa luego la caja que entrega en esta forma al prestidigitador, quien por medio de un tubo sencillo que se usa como anteojo, ve a través de la madera, el orden en que han sido colocados los números.

Antes de procederse a la experiencia, el público ha examinado bien, tanto como le ha parecido, la caja, números y anteojo.

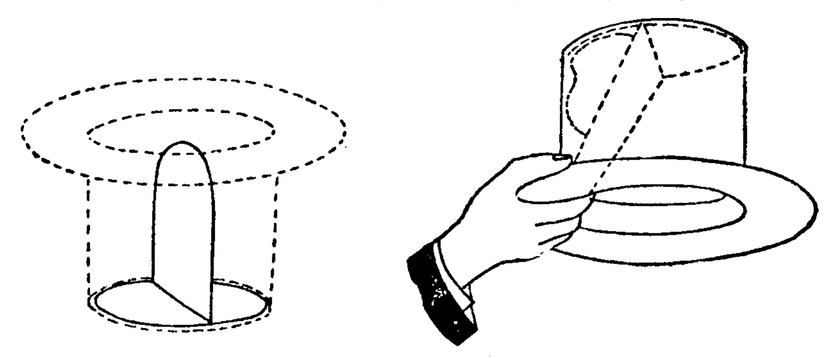
Los bloques de madera, contienen cada uno de ellos, un trocito de hierro colocado en un sitio determinado, conocido del prestidigitador e invisible para los espectadores. El tubo-anteojo que el público ha examinado al momento de utilizarlo para la expe-

riencia, es discretamente sustituído por otro de iguales dimensiones y aspecto, pero que en su fondo se halla colocada una pequeña brújula en la disposición que puede verse según la fig. 126. El prestidigitador, conociendo los sitios en que se hallan colocados los trocitos de hierro de cada bloque, al pasar la brújula por encima de la tapa de la cajita, sabrá el número de cada uno de ellos por la dirección que señale la aguja inmantada de la misma.

Teniendo en cuenta la influencia del hierro sobre la brújula, ha de construirse la caja prescindiendo en absoluto de dicho metal, utilizándose para los goznes y demás detalles el latón.

La paloma mensajera

Se toma un sombrero de copa que se enseña de todos lados al público, para demostrarle o convencerle que no tiene preparación alguna; hecho esto, se presenta una tórtola, la que se envuelve en seguida en un papel e introduce dentro del sombrero. Con otro papel se envuelve un ramo de flores, que se deposita en el interior del sombrero de cualquier espectador, para cuyo objeto se le ha



(FIG. 127). — *Disposición de la placa giratoria situada dentro del sombrero*

(FIG. 128). — *Sombrero con la carga*

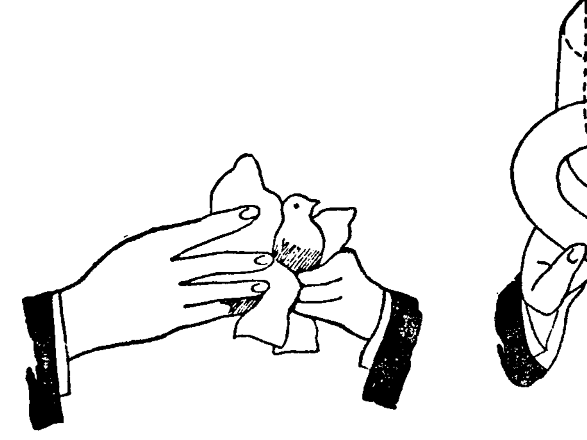
pedido de antemano. Transcurridos unos instantes, la tórtola pasa al sombrero donde se halla depositado el ramo de flores, y "éste" al de la tórtola y viceversa

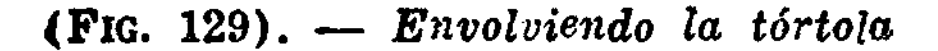
Explicación del juego

El sombrero de copa que sirve para este juego, contiene una preparación que consiste en un cartón del mismo tamano y for-

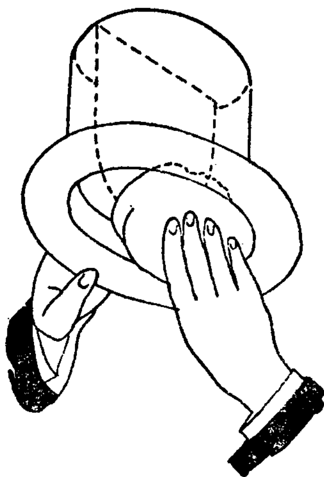
ma que el sombrero, el que se coloca en su interior, teniendo en su centro una placa giratoria, como puede verse en la fig. 127, que gire lo mismo a un lado que a otro. Esta placa debe estar forrada con tela negra para disimular su presencia, lo que puede hacerse pegándola con cola, sirviendo mucho para este objeto, el merino.

El sombrero que acabamos de describir, que ya contiene la carga (Fig. 128), se enseña a los espectadores, lo propio que la tórtola y el papel que sirve para envolverla, hecho lo cual, se envuelve la tórtola en la forma indicada por la fig. 129. Este paquete se introduce dentro del sombrero, según lo indica la fig. 128, y ha-





(FIG. 129). — *Envolviendo la tórtola*



(FIG. 130).—*Momento de introducir el paquete dentro del sombrero*

ciendo girar la placa aparece el paquete de la fig. 130, de la misma forma y tamaño que contiene un ramo de flores naturales, cuyo paquete cambiado, se deposita en el interior de un sombrero que a este efecto se ha pedido a un espectador. El público creerá que este último paquete contiene la tórtola, y ésta en realidad se halla en el interior de la trampa del sombrero de copa.

Se continúa el juego presentando un ramo de flores naturales, las que se envuelven con un papel de igual tamaño y clase que el que ha servido para la tórtola, procurando hacer un paquete lo más igual posible que el primero. Este paquete se deposita dentro del

sombrero de copa, y haciendo girar la placa se coloca en el fondo del escondite, colocando encima el que contiene la tórtola.

Concluída esta preparación, el prestidigitador puede hacer un pequeño discurso, explicando que hará pasar el paquete depositado en un sombrero al otro o viceversa, diciendo:

—Ustedes han visto perfectamente que hemos hecho dos paquetes: uno conteniendo una tórtola, que hemos colocado en el sombrero de un espectador, y el segundo con un ramo de flores, que se halla en el interior del sombrero de copa. Pues bien, después de pronunciar "uno, dos, tres", el paquete del ramo de flores pasará al sombrero del espectador y la tórtola al de copa. Verificado lo cual, se sacan los paquetes y se convence el público del "milagro" realizado.

Todas cuantas veces tenga que introducirse algún paquete en el interior del sombrero de copa, debe éste sostenerse con una mano y la tapa que esconde el envoltorio, en la disposición que indica la fig. 130.

El vaso de tinta

Presentad un vaso grande lleno de tinta, lo mostráis al público y lo dejáis encima de la mesa. Para probar que el líquido contenido en el vaso es realmente tinta, sumergís dentro del mismo un naipe y al sacarlo, lo enseñáis manchado del referido líquido. En seguida tomáis una cuchara ordinaria, y la sacáis del vaso llena del mismo líquido, que derramáis encima de un plato Finalmente, pedís que os presten una sortija, la que en vuestro poder, decís que la queréis sumergir un poco en la tinta del vaso, pero la dejáis caer del todo. Para remediar este involuntario contratiempo, anunciáis que vais a convertir en agua la tinta del vaso, a fin de no mancharos los dedos al recoger la sortija del fondo del mismo (Fig. 131).

Tomad una servilleta blanca o un pañuelo de seda muy ancho, con el que tapáis completamente el vaso: al retirar en seguida otra vez la servilleta, aparece otra vez el vaso lleno de agua transparente que contiene dos o tres peces vivos Entonces podéis sumergir vuestra mano hasta el fondo y recuperáis la sortija, sin dificultad alguna.

Explicación del juego

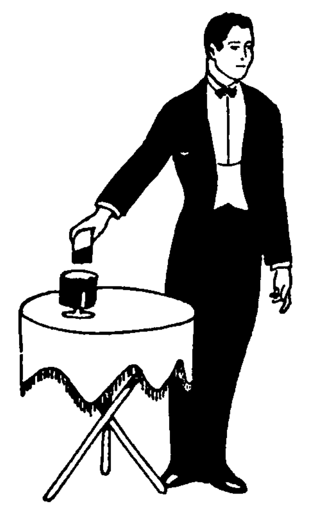
En un vaso o copa grande con agua y algunos peces, colocáis un pedazo de tela impermeable de color negro que se adapte bien

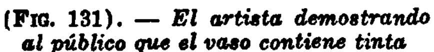
a sus paredes y atáis un hilo negro a la misma, cuyo hilo debe salir fuera del vaso por el lado opuesto al público, terminando su extremo con una bolita de corcho (Fig. 132).

Colocado el vaso encima de la mesa y teniendo cuidado, como queda dicho, que el hilo, con su bolita de corcho caigan al lado opuesto del público, podéis empezar el juego.

Cubrís el vaso con una servilleta, y al destaparlo de nuevo, sujetáis la bolita de corcho en que termina el hilo, al que seguirá la tela que cubre las paredes del vaso (Fig. 133).

Para simular el naipe manchado de tinta, se pegan dos naipes





(FIG. 131). — *El artista demostrando al público que el vaso contiene tinta*



(FIG. 132). — *El vaso con la tela negra en su interior*

iguales por su reverso, resultando entonces una carta de dos caras. Una de ellas la manchais de tinta hasta su mitad y la otra debe conservarse intacta. Al sumergirla en el vaso que figura lleno de tinta, lo hacéis de modo que el lado limpio corresponda al público, y al sacarlo, dáis media vuelta y resultará manchado de negro hasta su mitad.

En la cuchara que sumergís en el vaso y la sacáis llena de tinta, colocáis unos polvos de anilina negra, adheridos por medio de la humedad del aliento, a fin de que no se desprendan antes del experimento. La llenáis de agua del vaso y como la anilina es so-

luble en el agua, se convertirá instantáneamente en tinta negra que podéis echar sobre un plato blanco para que produzca mejor efecto.

Escamoteo de un pañuelo

Se toma de sobre una mesa, un paño, o pañuelo, que se enseña al público por ambos lados, anunciándole que váis a escamotearlo y que luego sacaréis del bolsillo de vuestro chaqué o levita.

Al terminar esta pequeña explicación, pronunciáis las acostumbradas palabras de "uno, dos, tres", y el paño o pañuelo desaparece y lo sacáis en seguida de uno de los bolsillos de los faldones del frac.

Explicación del juego

Os valéis de un cordón, que sujetáis en la muñeca de la mano izquierda, pasando por las mangas y espalda, de la misma manera que se describe en el "Escamoteo de una jaula".

Al tomar el pañuelo o paño de encima de una mesa, que enseñáis al público, valiéndoos de un alfiler negro, de los llamados "alfileres de nodriza", sujetáis una de las puntas del mismo, con el extremo del referido cordón, que está en el interior de vuestra manga derecha.

Procedéis entonces como para "El escamoteo de la jaula" y el pañuelo desaparecerá instantáneamente.

En cuanto al pañuelo que sacáis de vuestro bolsillo, es otro enteramente igual al escamoteado.

Café improvisado

Este juego, como se comprenderá fácilmente, se hace de sobremesa.

Cuando al concluir una comida estáis ya de sobremesa, decís a vuestros convidados que sois aficionado a tomar una taza de buen café y que tenéis la costumbre de prepararlo vos mismo estando aún en la mesa. Pedís al efecto al camarero que os traiga un filtro o cafetera (Fig. 134).

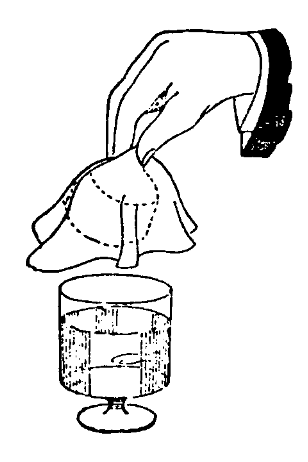
El filtro que os trae, es de hojalata y bastante ordinario, lo examináis por todas partes y por fin lo desmontáis. Pedís entonces que se os traiga café y agua hirviendo, lo que verifica el camarero

al instante, trayéndoos un bote de café, pero al abrirlo encontráis que en lugar de café contiene judías secas.

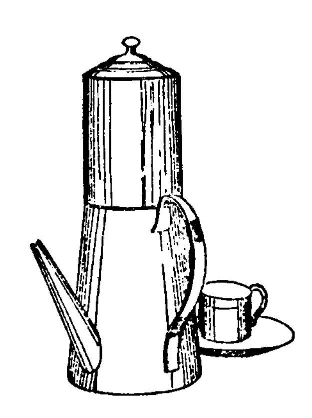
Entonces, dirigiéndoos al camarero le decís:

—Os habéis equivocado, pues lo que habéis traído, en lugar de café, son habichuelas; pero en fin, esto no importa, con ellas voy a hacer el café.

Tapáis un puñado de estas judias, las colocáis en la parte superior del filtro y vais derramando lentamente el agua hirviendo



(FIG. 133). — *Acto de descubrir el vaso. La línea de puntos indica la tela negra que ha sido arrastrada con el pañuelo y que simulaba la tinta*



(FIG. 134). — *Cafetera corriente*

encima de las mismas, tal como se acostumbra al escaldar el café; dejáis que éste se vaya filtrando lentamente y con gran sorpresa de vuestros convidados, les servís luego una buena taza de café moka.

Comprad un filtro ordinario de cocina, y en su parte superior le colocáis un cilindro de hojata, cinco centímetros más corto que el interior del filtro y que se adapte a las paredes del mismo. A su borde inferior, le soldáis un colador exacto al que existe en el mismo artefacto. Introducís el café molido sobre el filtro de la cafetera y le colocáis el cilindro por encima. Estando así preparado, el café se encontrará entre los dos coladores (Fig. 135).

Es en estas condiciones como os traen la cafetera o filtro de

café de la cocina, no tenéis otro trabajo que el de colocar un puñado de habichuelas y llenar la parte superior de la cafetera de agua hirviendo.

La vasija mágica

Presentad una vasija de cristal transparente llena de agua.

Esta vasija os servirá para realizar la experiencia de la "Botella inagotable de Robert Houdín", pero con la diferencia que la tal botella es de dominio público y la vasija mágica, es completamente desconocida. Por otra parte, la botella es de hojalata, tiene diversos depósitos y la vasija es de cristal transparente y sólo contiene una clase de líquido.

Presentad una serie de vasos sobre una bandeja y una servilleta.

Preguntad en seguida:

—¿Con qué líquido debo llenar los vasos? ¿Vino tinto, vino blanco, tinta, leche, jarabe de grosellas, absenta o ponche? ¿Un vaso de vino tinto?... ¡Al instante! Tomo un vaso, le paso la servilleta interior y exteriormente y le echo agua de la vasija. Esta agua se convierte en vino instantáneamente. ¿Y usted?... ¿Vino blanco?... ¡Helo aquí!... ¿Tinta, me ha dicho el señor?... ¡Ahí la tiene!... ¿Y la señorita?... ¿Leche?... Vedla en este vaso. ¿Ponche, la señora?... ¡Aquí está!

Para demostrar que vuestros licores no son simulados, tomad un fósforo y encended el ponche.

Acercad luego la llama a la leche y no prenderá.

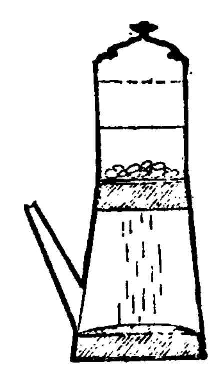
El líquido que contiene la vasija es alcohol rectificado, sin color ni olor. Al traerla, fingís que vais acabando de llenar un vaso que contiene agua que sostenéis aún en la mano. Rogad luego a un espectador que pruebe esta agua para que se convenza de la clase de líquido contenido en la vasija, y luego dejáis este vaso mezclado con los otros de la bandeja. Cada vaso tiene su preparación y han de estar colocados por el orden que sea conocido del prestidigitador.

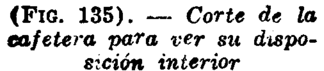
El vaso destinado a vino tinto, contendrá en su fondo dos o tres gramos de anilina encarnada, que se habrán fijado por medio de la humedad producida por el vapor de la respiración. Para el vino blanco se echa mano de la anilina amarilla; de la negra para la tinta; de la verde para la absenta; de la encarnada en menor cantidad para el jarabe de grosellas; y de una mezcla de amarillo

y encarnado para el ponche. Los vasos deben ser muy altos, para que al pasarles la servilleta no se llegue nunca al fondo de los mismos.

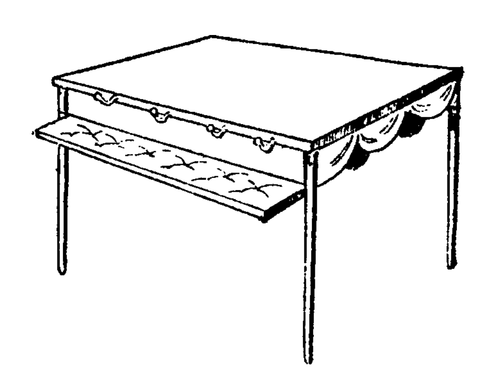
Para todos estos líquidos no habrá más que derramar alcohol en los vasos e instantáneamente se producirá lo deseado.

Para la leche, conviene una preparación especial. El vaso destinado para su producción, contendrá dos o tres gotas de extracto de Saturno (agua blanca). Moviendo mucho el vaso, se logrará que el líquido se adhiera a las paredes del mismo. Finalmente, en lugar de echar alcohol de la vasija al vaso, se le vaciará el agua que contiene el vaso que se ha presentado al público, y al contac-





(FIG. 135). — *Corte de la cafetera para ver su disposición interior*



(FIG. 136). — *Mesa para el juego de cubiletes*

to del agua con el extracto de Saturno se producirá un precipitado blanco, de igual color que la leche.

Producido el ponche con alcohol, se inflamará al acercarse el fósforo encendido, y pasará todo lo contrario con la leche, por ser de agua y extracto de Saturno el contenido del vaso.

Conviene tener presente que las anilinas son venenosas y por lo tanto, en ningún caso hay que dejar probar los líquidos a los espectadores.

Los cubiletes

El escamoteo por los cubiletes es de los más antiguos que existen, siendo poquísimos quienes no lo hayan visto en algún escenario, en casinos de baños de mar, ferias, y hasta en plazas pú-

blicas. Es uno de esos juegos que han gustado y seguirán interesando siempre al público, pues mantienen constantemente una ilusión, hasta en aquellos que conocen su procedimiento. Suponen siempre una destreza y habilidad extraordinarias. A pesar de todo, puede verificarse con completa limpieza, sólo con algunas horas de ensayo.

Este escamoteo se hace o puede verificarse de distintos modos y puede decirse que cada prestidigitador tiene su procedimiento.

El que vamos a describir es uno de los más modernos y de efecto.

Los accesorios son sencillísimos; sólo se componen de:

1º Una mesa llamada de escamoteo.

2º Un juego de tres cubiletes.

3º Una varita mágica.

4º Cuatro bolitas de corcho, llamadas "moscadas".

La mesa

Es ésta cuadrada y está guarnecida de un galón por sus lados (Fig. 136).

En la parte posterior se encuentran cuatro ganchos curvados y terminados en agudos punzones destinados a clavar en ellos otras tantas bolitas de corcho.

Por debajo sobresale una pequeña madera rebordeada, que sirve para recoger las bolas.

Presentáis al público los tres cubiletes, rogando que los examinen bien, hasta convencerse de que no contienen nada.

Hecho esto, colocáis los cubiletes encima de la mesa.

Con la mano derecha, tomáis entonces vuestra varita mágica que se encuentra sobre la mesa y con la misma mano os apoderáis al propio tiempo de una moscada.

Tomando entonces la varita con la mano izquierda, hacéis ver que sale una bolita del extremo de la misma, que conserváis en la mano derecha.

Enseñad al público esta moscada, sujetándola entre el pulgar y el índice, como indica la siguiente figura 137.

Al acercar la mano derecha a la izquierda, como para pasar a ésta la bolita, os la retenéis en la misma mano derecha.

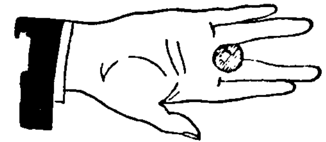
Este fraude o supercheria es de la más fácil y sencilla realización. No tenéis más que cerrar la mano dejando el pulgar sin cerrar. La moscada irá rodando hasta encontrarse naturalmente, entre los nacimientos de los dedos anular y del medio (Fig. 138).

Con la mano derecha que guarda la bolita, se levanta el primer cubilete, para enseñarlo al público y convencerle de que está vacío.

Al colocarlo de nuevo sobre la mesa, lo verificáis haciéndolo rozar por encima de la palma de la mano izquierda que abrís a este efecto, simulando que con ello colocáis dentro del cubilete la bolita o moscada que todo el mundo cree guardáis en dicha mano (Fig. 139). Anunciad que vais a atraeros la bolita que está dentro del cubilete.



(FIG. 137). — *Presentación de la bolita al público*



(FIG. 138). — *Escamoteo de la bolita*

Al colocar de nuevo el cubilete sobre la mesa, introducís en el mismo una moscada, y secretamente le agregáis la que aún conserváis oculta en vuestra mano derecha.

Habrá en realidad dentro del cubilete dos bolitas, mientras que el público creerá que sólo contiene una.

Llegado a este momento el juego, tomáis una tercera moscada, de las que se encuentran detrás de la mesa. Esta bolita la enseñáis al público y escamoteáis por el procedimiento explicado. Anunciad en seguida que esta última moscada va a reunirse con la primera, y al levantar el cubilete, el público verá que realmente hay dos, puesto que en realidad, ya se encontraban antes de que os procurarais la tercera.

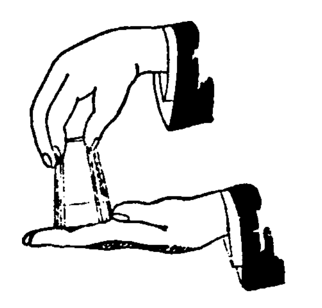
En el momento de depositar otra vez el cubilete encima de la mesa, introducís secretamente la tercera bolita, como habréis realizado la primera vez y os apoderáis discretamente de la cuarta moscada.

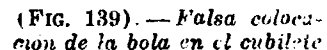
La enseñáis como habéis hecho con las anteriores, sosteniéndola del mismo modo con la mano derecha y levantáis el cubilete para demostrar que está vacío.

Poned la primera moscada sobre la mesa y apoderaos en un segundo, de una de las que se encuentran clavadas en los ganchos de la parte posterior de la mesa. Esta segunda moscada la conserváis en la mano derecha, en la misma forma que indica la figura 138.

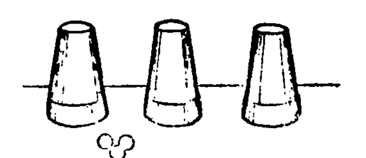
El cubilete que aún guardáis en la mano izquierda, lo acercáis a la derecha y en el momento en que esta mano se apodera del mismo para colocarlo encima de la mesa, depositáis secretamente la bolita que aún conserváis, debajo del mismo.

Con la mano derecha tomáis entonces la primera bolita que habíais depositado encima de la mesa, sosteniéndola como indica la fig. 137. Fingid pasarla a la izquierda, y luego anunciáis que vais a introducirla dentro del cubilete.





(FIG. 139). — *Falsa colocación de la bola en el cubilete*



(FIG. 140). — *Las tres bolitas a la izquierda*

Abrís la mano izquierda para que se vea vacía y levantad el cubilete para comprobar que la moscada ya ha penetrado en el mismo.

La presentáis al público y escamoteáis de la misma manera que habéis procedido con la tercera y luego la enseñáis reunida con las otras dos.

Tenéis en este momento tres cubiletes encima de la mesa y tres moscadas reunidas (Fig. 140); la cuarta, que aún conserváis en vuestra mano derecha, la dejáis caer sobre la tabla de detrás de la mesa, a fin de que nadie sospeche que poseéis una cuarta moscada.

Tomad una moscada sobre la mesa. Fingid (Figs. 137, 138 y

139), que la colocáis debajo del primer cubilete y seguid conservándola en vuestra mano derecha.

Tomad una segunda moscada que colocáis debajo del segundo cubilete, pero al efectuarlo le añadís secretamente la primera que guardáis en vuestra mano derecha.

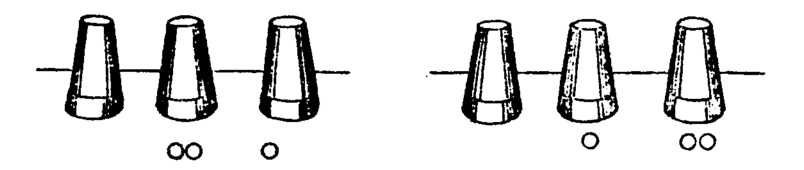
Tomáis la tercera y la colocáis debajo del tercer cubilete.

Decid entonces:

—Voy a hacer pasar la primera moscada que se encuentra bajo el primer cubilete, junto con la que cubre el segundo.

—Levantad en seguida los dos cubiletes y se verá que habéis realizado lo anunciado.

La mesa, los cubiletes y las moscadas, se encuentran en la disposición que indica la fig. 141.



(FIG. 141). — *Dos bolitas al centro y una a la derecha*

(FIG. 142). — *Una bolita al centro y dos a la derecha*

Tomad las dos moscadas con la mano derecha, para pasarlas a la izquierda; pero no haréis más que simularlo, pues a la mano izquierda sólo dejáis una, la otra la seguís reteniendo en vuestra derecha, con la que tomaréis el cubilete (Fig. 137).

Al colocarlo sobre la mesa, anunciad que colocáis en él las dos moscadas contenidas en la mano izquierda, pero en realidad sólo introducís una, pues la otra la retenéis en la mano derecha.

Con la propia mano derecha levantáis el cubilete número 3 (Fig. 141), sosteniéndolo por la parte baja del mismo.

Mientras cubrís con este cubilete la tercera moscada, introducís con disimulo la segunda.

Anunciad que, encontrándose dos moscadas en el centro y una bajo el tercer cubilete, queréis retirar una del centro y hacer que se reúna con la del tercer cubilete (Fig. 142).

La mesa asi dispuesta, tomad la moscada que se halla en el centro de la misma (Fig. 142).

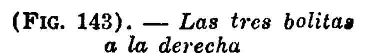
Fingís colocarla debajo del cubilete del medio (véanse figuras 137, 138 y 139).

Al colocar el tercer cubilete sobre las dos moscadas, le añadís secretamente la tercera.

Decís que la moscada del centro se ha reunido con las otras dos y levantad los cubiletes resultando cierto.

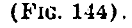
La mesa quedará dispuesta como indica la fig. 143.

Estos dos pases pueden servir como un ejemplo, pues los afi-



(FIG. 143). — *Las tres bolitas a la derecha*





(FIG. 144).

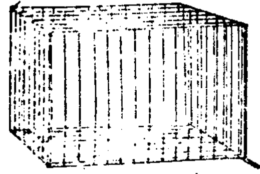
cionados podrán idearse una infinidad, ya que son numerosísimas las combinaciones que pueden hacerse con los cubiletes y podríamos con ellas llenar un libro si tratáramos de explicarlas.

Escamoteo de una jaula

Preséntese una jaula con un pájaro vivo dentro y anunciad que vais a escamotearla (Fig. 144). Para ello pronunciáis las palabras "uno, dos, tres", y la jaula desaparece.

Con un poco de cuidado y paciencia, puede uno mismo construirse una jaula de las siguientes dimensiones: altura, 20 centímetros; ancho 10, y alto 12.

Procúrese que los barrotes sean de alambre claro (del número 9). Los dichos barrotes deben terminar formando en sus extremos anillos y como su altura la hemos fijado en 15 centímetros, deben cortarse de 16 y ½, con el objeto de torcer sus extremos, queden reducidos a los 15 centímetros jústos. El número de estos barrotes verticales será de 34; 4 para los ángulos, 10 para el frente, 10 para la parte posterior y 5 para cada uno de los lados. Para formar los cuadros superior e inferior, deben cortarse 4 barrotes de 21 centímetros, los que una vez estén torcidos sus extremos en anillos, quedarán reducidos a 20 (Fig. 145). Se necesitan además 10 barrotes de 10 centímetros (anillos comprendidos) para cada uno de estos últimos cuadros y una camilla de latón flexible



(FIG. 145). — *La jaula armada*



(FIG. 146). — *La jaula al plegarse para pasar a través de la manga*

para asemejar todos los referidos anillos de la jaula, según puede verse en la figura 146.

Construída así la jaula deben recubrirse exteriormente los aretes con unas tiras de seda encarnada, por la parte interior y por el lado interno, por otras tiras también de seda, pero de color verde y la mitad más estrechas. Debe procurarse que los puntos de costura sean algo flojos para que permitan los movimientos a que debe sujetarse la jaula en su escamoteo.

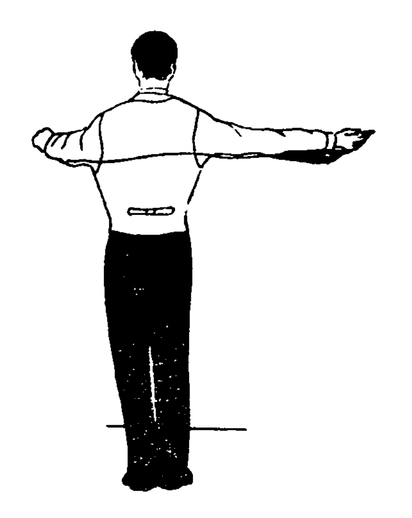
Así terminada parecerá una jaula de alambre y el color de las tiras de seda le darán un aspecto de madera pintada, siendo su parecido al de esas jaulas que se usan para cazar con reclamo.

Para el escamoteo os valéis de un cordón sujeto en la muñeca del brazo izquierdo, el que debe llegar hasta la mano derecha, pasando por dentro de las mangas y espalda, entre el chaleco y americana (Fig. 147). Para regular su medida, apoyad los codos en los costados de vuestro cuerpo por encima de la cintura. El cordón

en su extremo termina con un pequeño gancho, con el que sujetáis uno de los ángulos de la jaula.

Al extender los brazos, haciendo un movimiento rápido, se escurre el cordón hacia dentro de la manga, arrastrando la jaula instantáneamente siendo imposible sea notado del público su desaparición.

El pájaro vivo que está dentro de la jaula, si está bien construída, no sufre daño alguno y puede servir para tantas experiencias como sea menester.



(FIG. 147). — *Disposición de la jaula al desaparecer de la vista del público*



(FIG. 148)

Las fuentes de Neptuno

Enséñese al público, convenciéndole que no contiene preparación alguna. Colóquese sobre el brazo izquierdo y pasando en seguida la mano por debajo del mismo, se saca una pecera llena de agua con sus peces (Fig. 148).

Tómese de nuevo el paño y se coloca en el brazo derecho, sacando una segunda pecera llena de agua con sus peces, por el mismo procedimiento que se acaba de describir.

Continuad la misma operación hasta sacar de debajo del paño, ocho peceras más que vais colocando por orden encima de un velador.

Finalmente, tomáis de nuevo la última pecera aparecida y colocándola debajo del paño que sostenéis con el brazo izquierdo, levantáis en seguida éste y la pecera ha desaparecido.

Las diez peceras de cristal, deben ser redondas y sin pie como puede verse en las figuras y dos de ellas, preparadas de un modo especial. La primera (Fig. 149), va cubierta con una tapa de caucho, de forma igual a la de una boina y la otra, que es la que se escamotea al final de la experiencia, debe ser construída de una manera particular (Fig. 150). Esta tiene la forma igual a las demás, pero está tapada por encima con un disco de cristal, de modo que en apariencia resulta idéntica a las presentadas; por la



(FIG. 149). — *Pecera cubierta con una funda de caucho*



(FIG. 150). — *Pecera tapada con un disco de cristal*

parte inferior tiene un agujero por el que se introducen los peces y el agua, agujero que va tapado con un corcho.

La pecera tapada con el disco de caucho, os la colocáis en el pecho, debajo del chaleco y en el lado derecho, y la últimamente descripta, o sea la herméticamente cerrada, también encima del pecho, pero en el lado izquierdo.

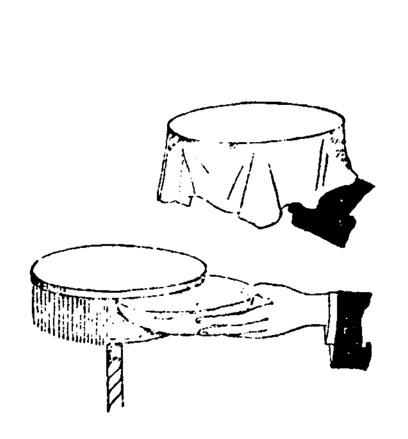
Las ocho restantes están disimuladas una por una, en cada uno de los veladores; estos veladores están construídos en su parte superior, por dos discos de madera superpuestos, dejando entre los mismos el hueco necesario para poder contener una pecera. El galón que adorna los veladores disimula este "servante". Hay que dejar un espacio, no obstante, sin adorno, el necesario para dar libre paso a las peceras, como si se tratara de un "servante" constantemente abierto (Fig. 151).

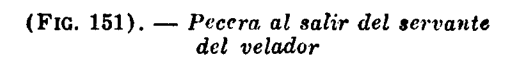
Tendréis asimismo, dos paños: uno sin preparación alguna, y el otro se compondrá de dos paños superpuestos y cosidos el uno

al otro, conteniendo en su centro y entre los mismos, un disco de cartón de idénticas dimensiones de las peceras.

Para la presentación de las dos primeras peceras, os valdréis del paño que no tiene preparación, colocándolo sobre el brazo izquierdo (Fig. 152), para pasar la mano derecha por debajo del mismo y retirar la pecera del interior del chaleco. Esta primera pecera es la que está recubierta de cristal y que se escamotea al final de la sesión.

Echándoos de nuevo el paño sobre el brazo derecho y desli-





(FIG. 151). — *Pecera al salir del servante del velador*



(FIG. 152). — *Momento en que se retira la pecera escondida en el chaleco o viceversa*

zando la mano izquierda por debajo del mismo, sacáis la otra pecera que tenéis bajo el chaleco, teniendo cuidado antes de presentarla, de tirar de su tapadera de caucho, al mismo tiempo que levantéis el paño que la cubre.

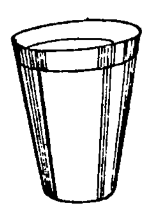
Cambiad en seguida el paño por el preparado, o sea el que tiene el disco de caucho, para continuar la experiencia.

Os lo echaréis como la primera vez, sobre el brazo izquierdo, pasando la mano derecha por debajo, lo levantaréis por el disco de caucho dejando caer el paño por los lados, lo que producirá la ilusión de que está la pecera debajo del mismo.

Hacéis ver que lleváis la pecera cubierta, para colocarla encima de uno de los veladores. No tendréis que hacer otra cosa, que pasar la mano por debajo del paño, tomar la fuente que se encuentra en el servante del velador y colocarlo debajo del caucho que se halla en el interior del paño. Entonces levantáis el paño y aparece la pecera.

Esta operación la repetís siete veces, para la presentación de las peceras restantes.

Para escamotear la pecera, lo verificáis de la siguiente mane-







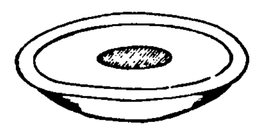
(Fig. 153). — *Cubilete de metal*

(Fig. 154). — *Caja que se aplica encima del cubilete*

ra: Sostenéis con la mano izquierda la pecera cubierta de cristal y la cubrís con el paño preparado. Introducís entonces la mano derecha debajo el paño y con ella sostenéis la pecera. Deslizad la mano izquierda bajo los pliegues del paño hasta colocarla entre la



(Fig. 155). — *Tapa del cubilete que se pone encima de la caja de la figura anterior*



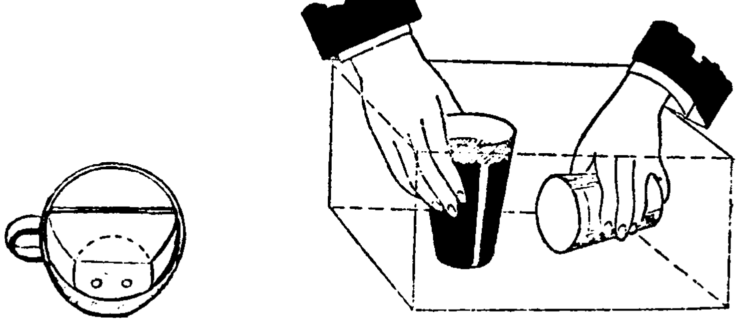
(Fig. 156). — *Plato ahuecado con una rejilla en el fondo*

pecera y el disco de caucho y entonces podéis con la derecha colocaros otra vez la pecera debajo del chaleco y en seguida sacudir el paño (véase fig. 152). La pecera habrá desaparecido.

Escamoteo de un ramo de flores

Para este escamoteo se usa el mismo procedimiento que para la jaula. Las flores son hechas con plumas montadas en alambre

y dispuestas en forma de paraguas unidas de manera que parezca un verdadero ramo. En el extremo de su manga, se coloca un anillo para sujetarlo al ganchito del cordón.

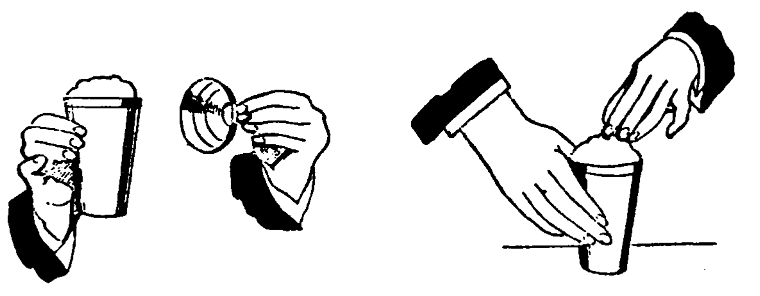


(FIG. 157). — *Taza dividida en dos departamentos*

(FIG. 158). — *Se abandona el cubilete vacío entre los confettis y se saca el que estaba escondido*

Café mágico

Consiste en presentar al público un juego, por el cual aparece que el artista elabora café en un cubilete, lo echa en una taza y luego al arrojarlo al público salen "confettis" o flores. Es juego



(FIG. 159). — *Momento de tapar el cubilete cargado*

(FIG. 160). — *Apretando la tapa para coger la caja*

de gran efecto, toda vez que el público cree que efectivamente el café le va a caer encima quedando sorprendido cuando en vez de café se encuentra con las flores.

Son necesarios para este juego: un cajón lleno o mediano de "confettis", dos cubiletes completamente iguales (Fig. 153), una especie de caja, que ajusta perfectamente en el cubilete (Fig. 154), y cuya caja, al taparse, sale con la tapa (Fig. 155), un plato (Fig. 156) ahuecado, que en el fondo tiene una pequeña rejilla para dejar pasar el café que sale de una taza dividida en dos departamentos invisibles para el público (Fig. 157). Uno de los departamentos tiene también unos pequeños agujeros en combinación con los del plato, por donde se escapa el café.

Se prepara el juego dejando en el cajón de los "confettis", pero bien cubierto, uno de los cubiletes en el cual se habrá echa-

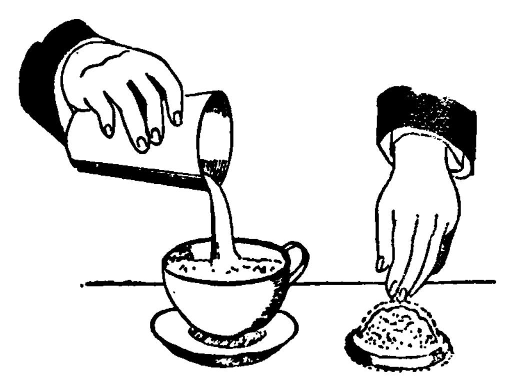
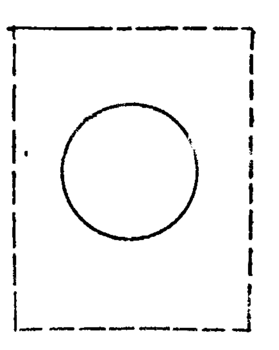


FIG. 161). — *La parte derecha del grabado representa la tapa con los confettis y caja ocultos en su interior. La parte izquierda representa el café al ser echado en la taza y que en realidad pasa al interior del plato*



(FIG. 162). — *Disco de cristal*

do previamente el café, que se tapará con la capa de que hemos hablado; no hay inconveniente en que el público vea el cajón con los "confettis", pues la abundancia de ellos no debe permitir que sea visto el otro cubilete. Se toma el cubilete vacío y se llena de "confettis", se vacía y para volverlo a llenar se mete dentro del cajón haciendo en este momento el cambio de cubilete; se toma el que tiene el café (Fig. 158), se sigue echando "confettis" sobre la caja; se enrasa, es decir, se vuelven al cajón los "confettis" que sobren del nivel y se tapa (Fig. 159), comprimiendo la tapa

a fin de que coja bien la caja (Fig. 160), se destapa y como con la tapa saldrá la caja y los "confettis" en ella contenidos aparecerá el café como si se hubiese hecho con los "confettis" (Fig. 161), se vierte en la taza en el departamento que tienen los agujeros, y es claro, pasará al fondo del plato. En el otro departamento de la taza se habrá colocado previamente una pequeña cantidad de "confettis" y se hace que se va a servir el café a una de las personas del público. Cuando se está cerca de ella se le arroja el contenido de la taza; quedará sorprendida del atrevi-



(FIG. 163). — *Echando agua a la copa*



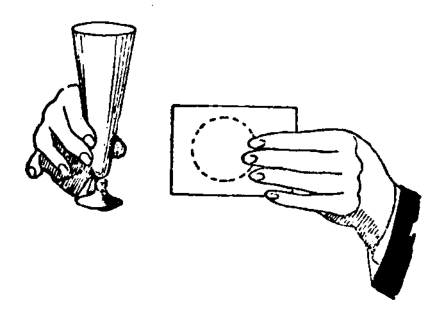
(FIG. 164). — *La copa está sostenida por la mano que lleva empaimado el disco de cristal*

miento, pues cree que allí lo que realmente hay es café, pero más sorprendida quedará cuando vea que lo que sale son los "confettis" con lo que fué elaborado.

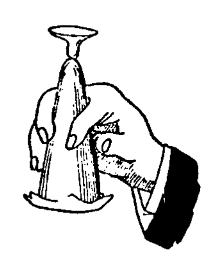
Copa invertible

Este juego es de mucho efecto, sorprendiendo al público que el agua contenida en la copa no se derrame, aun poniendo la copa invertida.

Se necesita una copa de champagne, pero no de las en forma de copón, sino de las prolongadas o tronco cónicas; un disco de celuloide (Fig. 162), o mejor de cristal y muy transparente, y un pedazo de papel.

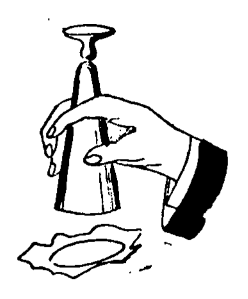


(FIG. 165). — *El disco está junto al papel que ha de cubrir la copa*

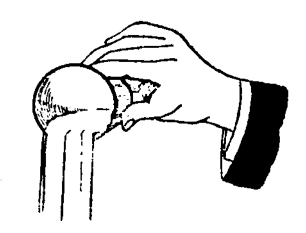


(FIG. 166).—*La copa invertida con el disco y el papel*

Presentamos la copa al público, y ante todos, echamos agua (Fig. 163); previamente le enseñaremos también un pedazo de papel de periódico, que no contendrá nada, en la palma de la mano (Fig. 164), llevaremos el disco de cristal, que rápidamente pon-



(FIG. 167). — *El papel se cae pero queda el disco añadido al borde de la copa e impide la caída del agua*



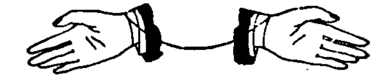
(FIG. 168). — *Después de empalmado el disco se vierte el agua*

dremos tapando la boca de la copa (Fig. 165), colocamos encima el papel, damos vuelta a la copa (Fig. 166), soplamos, y al hacerlo, caerá el papel (Fig. 167), quedando el agua sin caer; ha-

cemos ver que esa contención del agua en la copa depende de nuestra voluntad. Cogemos la copa, le damos vuelta con las dos manos, en una de las cuales recogemos el disco, y después vertemos el agua, que caerá al suelo (Fig. 168).



(FIG. 169). — *Los dos cabos de la cuerda sujetos a las manos y a la anilla de cristal en el centro*

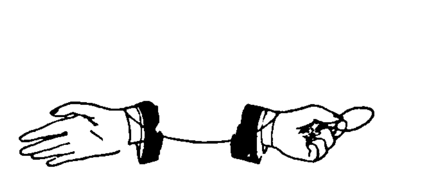


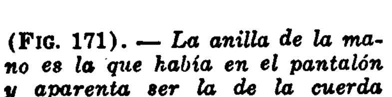
(FIG. 170). — *Los puntos representan la anilla escondida en la muñeca*

Cuerda y anilla misteriosa

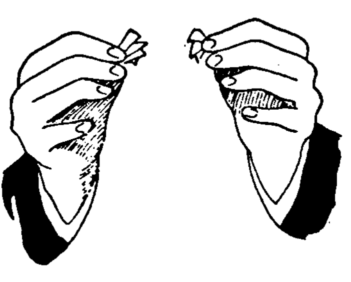
Juego bonito y sencillo que, realizado con limpieza, produce un gran efecto.

Es necesario para este juego una cuerda que se afirma en las dos muñecas y dos anillas que puedan pasar por la mano cerrada. Consiste el juego en sacar la anilla de la cuerda (Fig. 169) y en volverla a poner en la cuerda.





(FIG. 171). — *La anilla de la mano es la que había en el pantalón y aparenta ser la de la cuerda*



(FIG. 172). — *Tira de papel rota en varios pedazos*

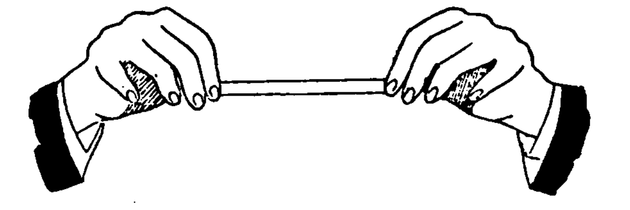
Para ello llevamos una de las anillas en el bolsillo izquierdo o derecho de pantalón. Pasamos la cuerda por la otra anilla, sujetamos los extremos de la cuerda a las muñecas. Al parecer, la anilla no puede salir, pero la haremos pasar ocultándonos detrás

de una mesa, o cubriendo las manos con un pañuelo por la mano que habremos cerrado; tapamos con la manga de la chaqueta la anilla que habremos hecho correr por la muñeca (Fig. 170), y tomando la anilla que tenemos en el pantalón, la presentamos al público (Fig. 171).

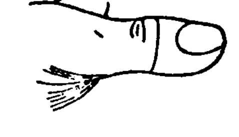
Para volver a colocar la anilla en la cuerda, haremos correr la que tenemos oculta en la muñeca que pasando por la mano volverá a tomar la posición que antes tenía. La anilla suelta, la ocultamos otra vez en el pantalón.

Tira de papel

Consiste este juego en romper una tira de papel en pequeños trozos, presentándola después unida; es decir, como si no se hubiese roto (Figs. 172 y 173).



(FIG. 173). — *La misma tira unida otra vez*



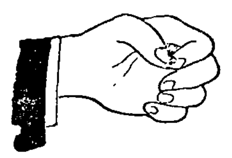
(FIG. 174). — *Dedil de celuloide aplicado al pulgar*

Con un dedo pulgar hecho de celuloide o de hoja de lata imitando al color de la piel, hueco, que se llevará colocado sobre el natural (Fig. 174), cogemos una tira de papel que vamos doblando en forma de cuadrados. Una vez doblada, la rompemos en pequeños pedazos, y al estrujarlos sacamos el dedil de su sitio y una tira igual que tendremos escondida en la mano derecha; los pedazos los colocamos dentro del dedo postizo (Figs. 175 y 176), el cual volveremos a su sitio enseñando al público la tira entera. (Fig. 173). Para este juego, las tiras no han de ser muy largas a fin de que los pedazos de la que se rompa puedan caber dentro del dedil.

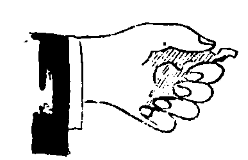
Dado que viaja

Consiste este juego, que es de gran efecto, en hacer pasar un dado de una caja en que se coloca sobre una mesa, a un sombrero.

Para ello se necesitan: un dado (Fig. 177), una funda para este dado (Fig. 178), un cubo, o mejor dicho, un paralelepípedo (Fig. 179), dentro del cual pueda colocarse el dado con la funda;

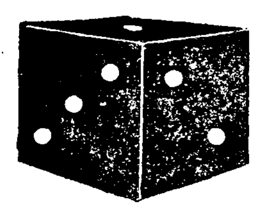


(FIG. 175). — *Estrujando los papeles se colocan dentro del dedil*



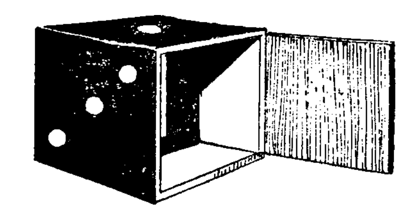
(FIG. 176). — *La tira de papel entera que se ha sacado del dedil al meter los trozos*

en este paralelepípedo hay un pequeño resorte que sirve para sujetar la funda del dado a fin de que no se caiga. Una caja con dos departamentos (Fig. 180), y cada departamento tiene dos puertas, de manera que abiertas, puede verse de un lado al otro (Fig. 181). En uno de los departamentos existe un dado hueco, exactamente igual al que hemos indicado como funda (Fig. 182), del





(FIG. 177). — *Dado sin trampa*

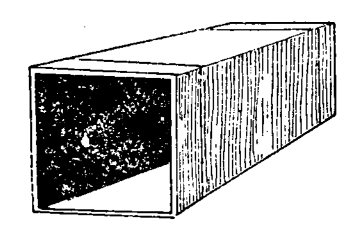


(FIG. 179). — *Funda para el dado*

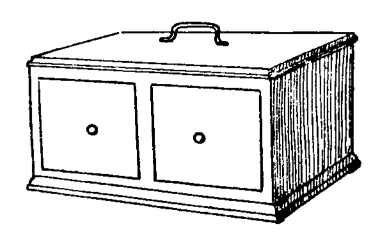
lado macizo, es decir, que una de las caras gira y la cara opuesta a esta que gira no existe; viene a ser un dado de cinco caras.

La caja la colocamos de manera que el departamento en donde se encuentra el dado hueco queda al lado nuestro con el fin de que cuando abramos las puerta, se abra también la cara de dicho dado hueco, cuya cara está unida a la puerta que ahora se encuentra opuesta al público.

Una vez así preparados, colocamos encima de la mesa el dado macizo, el paralelepípedo en cuyo interior va una de las fundas con la cara abierta para que pueda verse de un lado al otro, la caja colocada en la forma dicha y al que abrimos también las dos puertas por lo que será visible de una a otra parte. Pedimos un sombrero prestado y decimos:



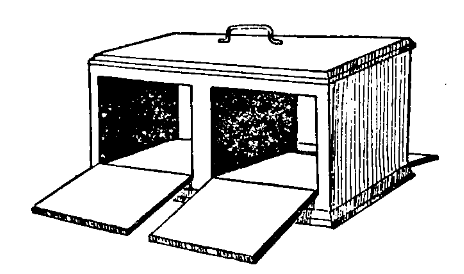
(FIG. 179). — *Paralelepípedo para tapar el dado con su funda*



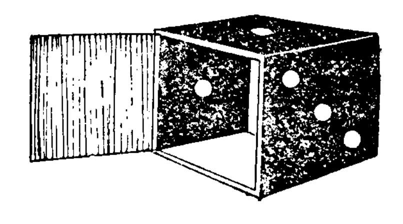
(FIG. 180). — *Caja con dos departamentos*

—Aquí tengo este aparato para colocar en él el dado.

Colocamos el paralelepípedo sobre el dado y dejamos caer la funda que está dentro del paralelepípedo que cubre el dado. Preguntamos después al público:



(FIG. 181). — *La misma caja con las puertas abiertas*



(FIG. 182). — *Dado hueco que está colocado dentro de la caja*

—¿Cómo quiere que pase el dado al sombrero? ¿En forma visible o invisible?

Pero cualquiera que sea la contestación, dejamos caer el dado con la funda en el sombrero. A todo esto, después de haber en-

señado la caja cerramos los departamentos, y al trasladarla más al centro de la mesa, le damos vuelta, con lo cual, el departamento en donde está la funda del dado y la cara de esta funda, quedarán ahora frente al público. Esta caja lleva en la base inferior un cuerpo pesado, que al correr de un lado al otro simula que es el dado el que corre.

Tenemos el dado con su funda en el sombrero, y decimos:

—No, señores, el camino que el dado debe recorrer no es ese.

Hacemos que quitamos el dado del sombrero, pero lo único que quitamos es la funda que colocamos encima de la mesa, como si fuera el dado; cubrimos la funda, siempre como si fuese el dado, con el paralelepípedo, y decimos:

Señores, el dado va a pasar a la caja por mi voluntad.

Contamos "uno, dos, tres", y al decir tres, pasamos la mano a través del paralelepípedo (Fig. 183), con lo cual, abriremos la cara giratoria que quedará pegada a la pared; abrimos también el departamento de la caja en donde está la cara de la otra funda, resultando que el dado no está en el paralelepípedo pero sí se encuentra en la caja donde podemos sacarlo y colocarlo sobre la mesa. Volvemos a introducir dicha funda en su departamento, con lo cual, parecerá que el dado se encuentra allí, cerramos la caja y decimos:

—Señores: el dado va a ir a parar al sombrero.

Cogemos la caja, la sacudimos para que suene el cuerpo pesado corriendo de un lado a otro, teniendo cuidado de volver a dar vuelta a la caja para que el departamento en donde está la funda vuelva a quedar a nuestro lado. Ya en esta disposición decimos:

—Señores: el dado ya pasó al sombrero.

Efectivamente, abrimos el departamento que ocupa ahora el lugar que antes ocupaba él en donde estaba la funda, y no habrá nada, pues, como abrimos las dos puertas, el público podrá ver de un lado a otro.

Decimos ahora:

—¿Habrá quién diga que está en este otro departamento? Pues se equivoca.

Abrimos también las dos puertas, y como la de atrás llevará consigo la cara de la funda, se verá que tampoco hay nada. Finalmente, cogemos el dado macizo de dentro del sombrero y lo presentamos al público.

Debe tenerse cuidado de colocar el sombrero con la copa

vuelta hacia el público, a fin de que no pueda verse el dado que desde el principio del juego está en el sombrero, toda vez que cuando hacemos que lo sacamos para hacer el viaje, lo único que sacamos es la funda.

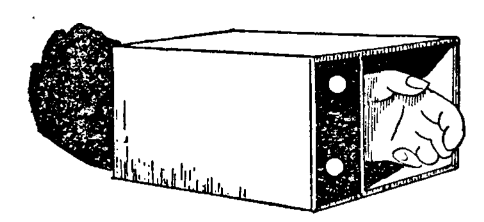
Las vueltas a la caja deben darse con gran limpieza, pues de esos cambios de departamentos es de lo que casi depende el buen efecto del juego.

Al sacar el dado del sombrero se enseña el paralelepípedo, al mismo tiempo que se sostiene abiertas las cuatro puertas de la caja.

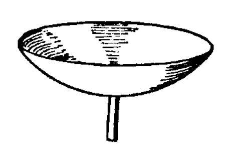
Un huevo sostenido sobre una paja

Este juego que ninguna dificultad ofrece, entretiene mucho cuando se ejecuta con limpieza. Hace la ilusión de que en el extremo de una paja se sostiene un huevo.

Necesitamos para ejecutarlo, un canuto negro, delgado, como una paja; un huevo, y, además, un aparatito (Fig. 184), for-



(FIG. 183). — *Pasando el brazo a través del paralelepípedo para demostrar que el dado ha desaparecido*



(FIG. 184). — *Aparato especial para ejecutar el juego*

mado por una pequeña espiga y una concavidad en forma de cáscara de huevo, formada por una lámina muy delgada de marfil.

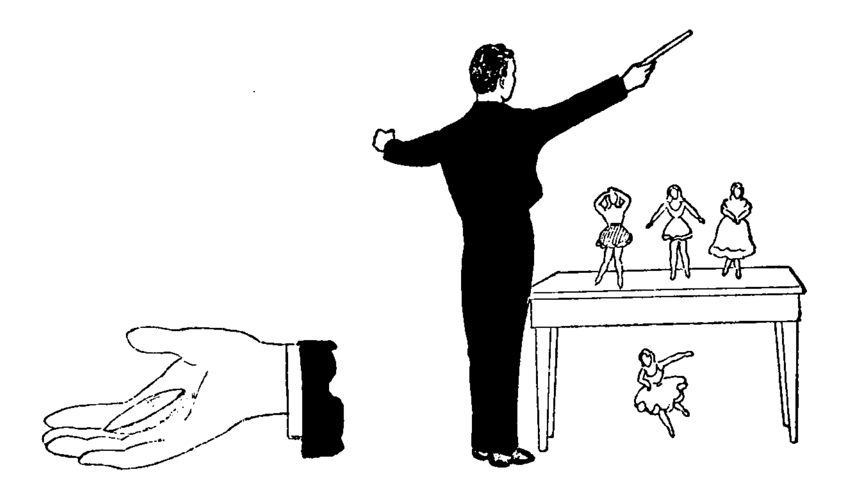
Al empezar el juego llevamos oculto en el bolsillo derecho este pequeño aparatito. Presentamos al público la paja y un huevo para que lo reconozcan, y mientras miran dicha paja, colocamos la espiga entre los dedos de corazón y anular de la mano derecha, dejando la cáscara hacia la parte interior de la mano (Fig. 185). Tomamos el huevo con la mano izquierda, y por el reverso de la mano derecha, introducimos la paja dentro de la espiga; al mis-

mo tiempo pasamos el huevo a la mano derecha, colocándolo sobre la cáscara de marfil.

Para no ser sorprendidos dejamos la cáscara muy baja, y después vamos empujando la paja, de manera que el huevo vaya subiendo, aparentando que lo hacemos con mucho cuidado para que no se caiga. Recogemos al cabo de un momento el huevo y el aparato, y guardando éste, presentamos de nuevo al público el huevo y la paja invitándole a que cualquiera realice el juego.

Muñecas danzantes

Entretiene mucho este juego, y sobre todo, causa risa a los espectadores. Consiste en hacer bailar muñecas, cuyas danzas ejecutan como si se burlasen del prestidigitador, y mientras éste



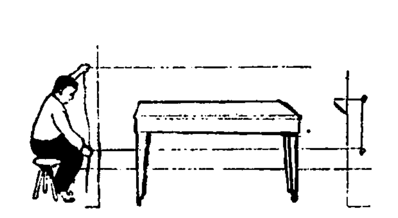
(FIG. 185). — *La cáscara de marfil colocada en la mano derecha para recibir al huevo*

(FIG. 186). — *Presentación del juego*

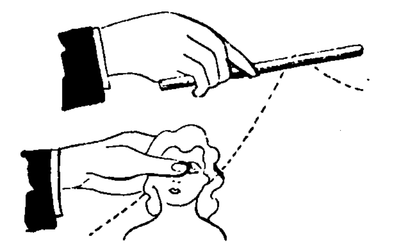
habla con el público, haciéndoles la historia de la afición que sus muñecas tienen por el baile, afición que no ha podido evitar.

Para este juego, recortemos de papel grueso o de cartulina fina varias figuritas representando marineros, esqueletos, bailarinas, etc., que son las que han de bailar por sí solas. (Fig. 186).

Una hebra de hilo negro atraviesa la escena en donde realizamos el juego. Cada uno de los extremos de este hilo está sostenido por un ayudante que se encargará de mantenerlo tirante cuando convenga. Si sólo hubiese un ayudante, entonces el hilo se pone doble, a fin de que pasando por una anilla o por un agujero en el lugar opuesto al ayudante, tenga éste las dos puntas en su mano para poderlo quitar. Pero para el juego, sólo emplearemos uno de los hilos. Colocamos el hilo a unos dos metros de altura a contar del plano de una mesa, cuya mesa se puede hacer reconocer antes de colocarla. Habiendo dos ayudantes colocamos una segunda hebra en la misma forma que la primera a una distancia de medio metro del suelo. Si sólo hay un ayudante, esta segunda hebra puede ser la segunda rama del hilo anterior, para



(FIG. 187). — *Situación de los hilos vistos por detrás*



(FIG. 188). — *Situación de la hebra en el corte de la muñeca*

lo cual, se hace pasar por dos anillas, quedando las dos ramas en disposición de funcionar (Fig. 187).

Se presenta el artista en escena llevando en la mano dos o tres figuritas iguales que va sacando a medida que va hablando al público sobre las condiciones de sus bailarinas. Estas figuras las coloca sobre una silla de donde las recoge para enseñárselas al público. Una vez reconocidas por el público, se dirige a la mesa en donde, haciendo girar la varita mágica, recoge la hebra de hilo que el compañero habrá aflojado y la hará pasar por un pequeño corte que la muñeca debe tener en el pelo (Fig. 188), una vez enganchada, la deja, tendida sobre la mesa y vuelve al público a quien sigue contando las proezas de sus muñecas. Mientras habla, el ayudante, que deberá estar colocado de manera que él pueda ver al prestidigitador sin ser visto por el público, estira

el hilo, mientras la música habrá empezado a tocar, pero muy piano, un bailable cualquiera, cuyo compás seguirá el ayudante sobre el hilo con una varilla o bien con la mano. Continúa el prestidigitador hablando, mientras al compás de la música, las figuras se van animando hasta que el artista al ver la risa de los espectadores se vuelve hacia la mesa, en cuyo momento, aflojando la hebra, quedan las muñecas descansando sobre la mesa. Vuelve el prestidigitador la espalda a la mesa, y tirando de nuevo el hilo continúa el baile que había quedado interrumpido. Nuevas risas del público, nueva mirada del artista y nueva inmovilidad de las figurillas. Luego procede con una sola.

Hace observar el prestidigitador que la bailarina tiene miedo, pero que es incorregible, y dirigiéndose a ella, hace ademán como si le fuese a pegar, encontrándola arrodillada. Para que se arrodille se va aflojando el hilo hasta que toque con los pies en la mesa, y continuando aflojando poco a poco doblará las piernas. No hace caso el prestidigitador de esta súplica, y castiga a la incorregible bailadora colocándola en la mesa enganchada en la hebra que allí existe y dejándola tendida; coloca otra de las figuritas encima de la mesa en la misma forma que la anterior. Se vuelve el artista para continuar hablando con el público, momento en el cual empieza también el baile de esta figura. La coloca encima la varita mágica, pero el ayudante tira del hilo, la figura se levanta y la varita mágica cae al suelo.

Entonces el prestidigitador dice que en vista del gran deseo que tienen los individuos de su compañía, va a comenzar el baile.

Coloca la tercera figurita, y hasta la cuarta y quinta enganchadas en la hebra de hilo que está encima de la mesa, en la misma forma que había enganchado las otras, teniendo cuidado de que estén separadas una de la otra unos 20 ó 30 centímetros.

Empieza la música a tocar, llevando el prestidigitador el compás con la varita mágica empezando a bailar las figuras que están enganchadas en la hebra de la parte superior de la mesa. Al mismo tiempo, la que se encuentra debajo de la mesa va incorporándose poco a poco, empezando después un animado baile.

Cesa la música, y mientras las figuras de encima van perdiendo sus movimientos, la de abajo continúa en sus movimientos cada vez con más entusiasmo hasta que, al parecer, cae rendida.

Toma el prestidigitador las figuras y las vuelve a enseñar al público; mientras hace esto, el ayudante, dejando libre una de las puntas del hilo y tirando de la otra, hace desaparecer dicho hilo,

por lo cual, no habrá inconveniente en invitar al público a que suba a reconocer la escena.

Si bien el hilo negro de noche es invisible, conviene que el lugar inmediato a la mesa, no esté iluminado.

La botella encantada

Aparenta este juego el paso de un líquido de una botella a un vaso y viceversa.

Son necesarios: dos botellas en forma de las de champagne perfectamente iguales, pero sin fondo: dos vasos, dos platos o bandejas y dos fundas de cartón, en donde quedan las botellas (Fig. 189). Las fundas irán pintadas de negro en la parte interior y de colores vivos en la parte exterior; las botellas, si son de cristal claro, y por lo tanto, transparentes, se les echa lacre negro por la parte interior.

Presentamos al público una de las botellas sobre un plato, cuya botella tiene en la parte interior uno de los vasos; sobre el otro plato colocamos el otro vaso que contendrá vino o licor; inmediatamente a este vaso, una de las fundas que llevará dentro la otra botella; y la otra funda la colocamos de manera que sea visible para el público.

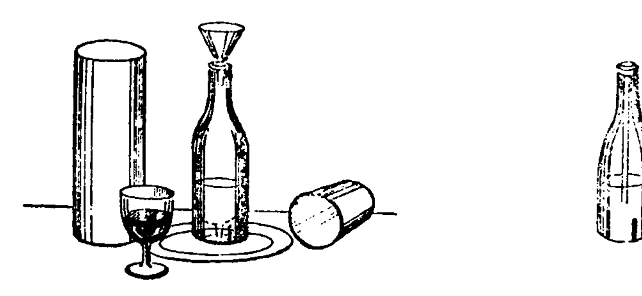
Empezamos el juego colocando el embudo en la botella visible; por ese embudo echamos el licor o vino que contiene el vaso también visible; tapamos la botella visible con la funda que está a la vista del público, y tapamos también el vaso con la funda que está cerca de él. Al destapar la funda que colocamos sobre la botella visible, traeremos con la funda la botella, y aparecerá el vaso, con el vino que habrá caído en él al echarlo del otro vaso. Al destapar el vaso dejamos la botella que está dentro de la funda. cuya botella aparecerá vacía, pero que no podrá enseñarse al público, por que se desprendería el vaso que está dentro de ella, por lo cual, se le han hecho algunas modificaciones que luego diremos.

Una vez descubierta la botella vacía y el vaso lleno, vuelve a vaciarse el vino o licor del vaso en la botella visible, volviendo a taparlo con las dos fundas, y al repetir la misma operación que antes se hizo volverán a quedar un vaso lleno y una botella vacía. Es claro, que al hacer este juego, debe entretenerse al público diciéndole, por ejemplo:

—En virtud de mi poder mágico, haré pasar la botella adonde se encuentra el vaso, y éste adonde se encuentra la botella.

Con el objeto de que al quedar descubierta una de las botellas, podamos cogerla y vaciarla ante el público para que se convenza que está realmente vacía, y con el fin de que el vaso que contiene no se caiga, las botellas se han modificado.

Para ello se construyen botellas especiales, bien de cristal, bien de plancha muy delgada (Fig. 190). Estas botellas llevan en el interior un fondo *a*, cuyo centro está atravesado por un tubo que por la parte superior llega hasta la boca de la botella, y por la parte interior del fondo sobresale unos dos o tres centímetros. Los espacios *c*, comprendidos entre el doble fondo y la boca de la botella, los llenaremos con un vino tinto o con un licor cualquiera. A partir del fondo de la parte inferior de la botella, que



(FIG. 189). — *Utensilios para el juego*

(FIG. 190). — *Botella especial con departamento*

tampoco debe tener fondo, hay un agujero capaz para que pase el dedo pulgar, con el fin de que al levantar la botella para enseñar que está vacía, podamos sujetar el vaso o copa que está dentro.

Tomamos la botella visible, y a fin de que se convenza el público de que allí hay vino o licor, lo vaciamos en el vaso que está visible, y para que se convenzan que ese vino vuelve a la botella, lo echamos en ella, pero ahora, poniendo el embudo dentro del tubo que comunica con la parte inferior, y es claro, el vino irá a la copa que está oculta. Cubrimos la botella, y el vaso con las dos fundas, que al levantarlas, la de la botella dejará como antes, el vaso con el vino al descubierto y la segunda dejará la botella también al descubierto.

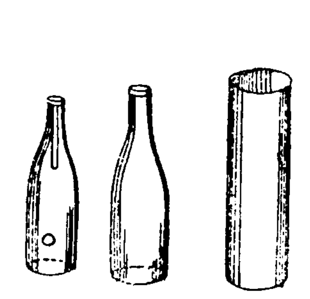
Ofrecemos ahora el vaso de vino a un espectador para que

lo beba, volviéndolo a llenar con el que contiene la botella que ahora está a la vista del público.

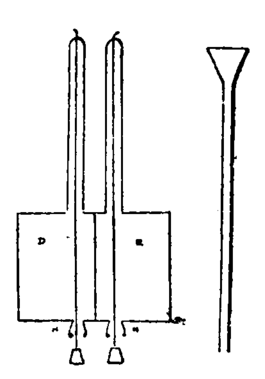
Para poder repetir el juego, podemos tener cuidado en no agotar de una sola vez el vino contenido en los departamentos de las botellas.

Una modificación más moderna se ha introducido en este juego, modificación que permite evitar verter de nuevo en la botella, permitiendo el dar a reconocer las dos fundas en vez de una.

Se fabrican dos botellas de plancha, barnizándolas de un color verde obscuro, con mucho brillo, a fin de darles el aspecto de verdaderas botellas de vidrio. Ninguna de las dos tiene fondo, siendo una de ellas *b* (Fig. 191), mayor que la otra pero sólo lo



(Fig. 191). — *Botellas sin fondo*



(Fig. 192). — *Departamento situado en el interior de la botella*

suficiente para que pueda cubrirla. Tanto la una como la otra tienen practicado a cinco centímetros del fondo un agujero *g*, por el cual pueda pasar el dedo pulgar. Este agujero, es claro, que se ha de colocar a la parte opuesta del público y mirando a éste una etiqueta que será exactamente igual en ambas botellas. Las dos fundas *c* se construirán de cartulina, en forma tal, que una quepa dentro de la otra y así dispuestas puedan cubrir a la mayor de las botellas. En la botella más pequeña hay soldados dos dobles fondos separados el uno del otro unos seis centímetros, formando una especie de departamento. Este departamento queda dividido por otros dos, *d*, *e*, en virtud de un plano vertical (Fig. 192).

De cada uno de estos compartimentos parte un tubito *h*, *h*, que termina cerca de la boca, cuyo tubito, en la parte inferior lleva un tapón de goma sujeto por un alambre muy delgado al borde superior de dicho tubo, *l*. El vino o licor lo introducimos en cada uno de los departamentos *d*, *e*, por medio de un embudo *m*. Para que los tapones ajusten bien los untaremos con vaselina.

Empezaremos el juego llenando con el embudo *m* los espacios *d*, *e* y después el espacio *f*, situado sobre el doblea fondo superior y el cuello de la botella.

Así dispuesta la botella, la colocamos cubriendo uno de los vasos, colocando sobre ella, la botella más ancha, de manera que los agujeros *g* coincidan a fin de poder coger las botellas y el vaso.

Al lado de la botella, así preparada, colocamos el otro vaso que ha de ser exactamente igual al que oculta la botella, y al lado, las dos fundas una dentro de la otra.

El prestidigitador se presenta al público llevando en la mano la bandejita, y con el vaso visible y tomando la botella, mejor dicho, las botellas, con el vaso oculto, se dirige al público haciéndole un discurso encomiástico de las propiedades de su botella, y entre ellas, como la más principal, la de ser inagotable. Levanta las dos botellas con el vaso oculto, derramando el contenido del espacio *f* en el vaso que lleva en la bandejita. Invitamos a un espectador que venga a probar el vino, pero hacemos que antes tome la copa de la bandeja y la deje sobre una mesa o velador lateral.

Damos a reconoçer al público las dos fundas, y cuando nos sean devueltas colocamos la más ancha sobre la botella. Hacemos presente que vamos a probar si la otra funda cubre también la botella, y con el pretexto de colocarla, levantamos la primera funda con la botella más ancha, quedando ante el espectador la otra botella con el vaso oculto y cubriéndolas con la segunda funda. Con la primera funda llevando consigo la botella más ancha, cubrimos el vaso que el espectador ha dejado en la mesa lateral.

Al colocar la segunda funda sobre la botella que oculta el vaso, aflojamos el alambre *l*, con lo cual, el tapón inferior se aflojará también y el vino caerá en el vaso, que desde ahora contendrá vino o licor.

Preguntamos al espectador en dónde deja el vaso de vino. Contestará:

—Sobre la mesa.

Le decimos que nos parece que se equivoca; y para convencerle levantamos la funda apareciendo la botella más ancha. Le diremos que en donde lo dejó fué en el lugar que ocupa la botella de los departamentos, y efectivamente, levantando la funda la botella aparecerá el vaso con el vino, que rogamos al espectador se lo beba.

Cubrimos de nuevo el vaso y aflojamos el otro alambre, con lo cual, el vino del otro departamento caerá en el vaso ya vacío. Volvemos a preguntar en dónde está el vaso; dirán que en el lugar en donde se encuentra la botella de los departamentos. Diremos que no; y descubriendo la funda con la botella que habíamos dejado sobre la mesa lateral, aparecerá la primera copa con el primer vino. Hacemos que ese vino se beba. Cubrimos con la funda y la botella ancha la copa que ahora estará vacía, y volviendo a hacer la pregunta del sitio en que dejó la copa nos dirá que fué en la mesa lateral. Volvemos a decirle que está equivocado, por lo que destapando la copa que está debajo de la botella de los compartimientos aparecerá la copa con vino. Le diremos:

—Pero, señor, ¿por qué ese vino no se acaba?

Haremos por último, la misma pregunta y el mismo cambio, pero ahora aparecerá la copa vacía, debajo de la mayor de las dos botellas, quedando al descubierto la copa vacía, la botella menor y las dos fundas. Colocamos la funda con la botella que tiene dentro encima de la botella menor que oculta la otra copa, y aparentando que nos olvidamos de enseñar las dos fundas vacías, levantamos la que cubre las dos botellas, quedando a la vista una sola botella y una sola copa.

Debe procurarse que al colocar las botellas, una encima de otra, coincidan las etiquetas, pues de lo contrario, podrá ser un detalle en que el público se fije, y desluzca el juego. Basta para ello hacer que los dos agujeros de la parte posterior coincidan.

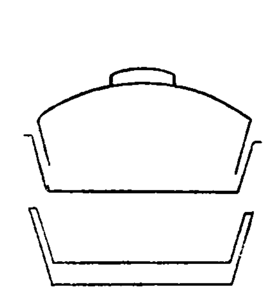
No debe temerse que al vaciar el vino o licor del departamento *f*, se salga el contenido en los departamentos *d* y *e*, a causa de que siendo estrechos los tubos, la presión atmosférica no permite la salida de aquellos líquidos.

Pichones en cazuela

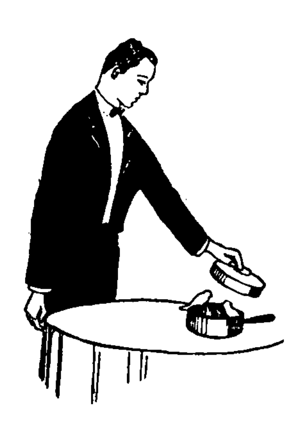
Se propone este juego hacer aparecer dos pichones en una cazuela, en la cual, hayamos puesto otros ingredientes, como si tratásemos de hacer una tortilla o un pastel.

Necesitamos para este juego, una cacerola, compuesta de tres partes (Fig. 193). La parte *a*, o sea la cacerola propiamente dicha, y la tapa que consta de dos partes *b* y *c*. L aparte *b*, encaja en la tapa y tiene el hueco necesario para colocar en ella dos pichonas, de manera que, levantando la tapa *c*, las piezas *a* y *b*, quedarán como formando una sola pareciendo que lo que contiene la *b* sale de la cacerola.

Empezemos este juego pidiendo dos anillos a los espectadores, cuyo anillos haremos pasar invisiblemente a una persona que nos ayuda y que está oculta en una habitación inmediata. Este ayudante, colocará los anillos, si no hay anillos, dos ramos de



(FIG. 193). — *Esquema de la cacerola*



(FIG. 194). — *Al destapar la cacerola aparecen los dos pichones*

flores a dos pichones que encerrará en el depósito *b* de la cazuela, para que los pichones puedan respirar, la cubierta *c* de la tapadera tendrá varios agujeritos.

Presenta el prestidigitador dos pichones al público, los cuales envuelve en dos papeles verificando el escamoteo de ellos. Pedirá la cacerola que le servirá un ayudante (Fig. 195), y quitándole la tapa, da a conocer el departamento *a*. Preguntamos ahora qué es lo que el público desea, y dirá:

—Haremos una tortilla con este par de huevos, esta poca harina y un poco de sal.

Lo echa todo dentro de la cacerola, pero recuerda que falta un papel, y como ya no puede colocarlo debajo, lo coloca encima.

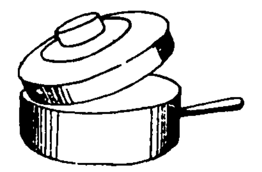
Recuerda también que falta aceite, y en su aturdimiento, echa alcohol; falta también manteca y toma una bujía que acerca al papel, el cual, empapado con alcohol arderá en seguida; toma con ligereza la tapa que coloca en su sitio con lo que se apaga el fuego.

Al pedir mil perdones al público por su torpeza, hará presente que no obstante el fracaso, es tan mágica la cacerola que no deja de confeccionar algo. En efecto, levanta con cuidado la tapa *c* para que la parte *b* quede unida a la parte *a*, y aparecerá limpia, saliendo de su interior dos pichones vivos y devolverá los anillos a sus dueños (Fig. 194).

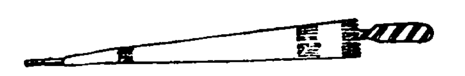
La cacerola debe presentarse en la forma de la figura 195, a fin de evitar que al destaparla con el peso de los pichones se desprenda el departamento *b*, en donde están colocados.

El paraguas mágico

Este juego consiste en que la tela que cubre el paraguas se substituye por varios pañuelos.



(FIG. 195). — *Cacerola cuyo esquema hemos representado en la figura anterior*



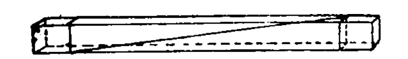
(FIG. 196). — *Paraguas natural*

Para ello necesitamos estar prontos de una pistola de embudo que luego describiremos, necesitamos también dos paraguas, y el otro sólo el varillaje, en el cual estará substituída la tela por pañuelos. Habrá también una mesa con tapete que la cubra toda.

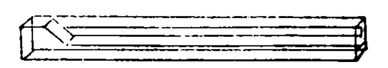
Sacamos el paraguas (Fig. 196), de su funda y lo damos a reconocer al público. Pedimos a éste varios pañuelos, y volvemos a meter el paraguas en su funda. Al pasar por detrás de la mesa, cambiamos este paraguas por el formado sólo por varillas. Los pañuelos los habremos cambiado y los metemos en una pistola

de embudo; apuntando al ayudante, disparamos sobre éste, que tendrá en la mano el paraguas enfundado; sacamos el paraguas de la funda, lo abrimos y en lugar de la tela tendrá los pañuelos de los espectadores.

Con objeto de evitarnos el cambio de paraguas se construyen estuches o cajas de cartón a propósito (Fig. 197). Se hace una caja estrecha de manera que sólo quepan los dos paraguas. llevan una tapa por cada lado y a fin de que produzcan mejor visualidad, se adorna convenientemente por la parte exterior. Dentro de esta caja van los dos paraguas, sacamos uno de ellos, el



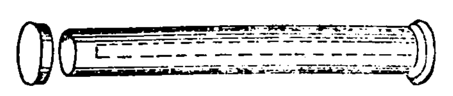
(Fig. 197).—*Estuche con las tapas en sentido contrario y que aloja dos paraguas*



(Fig. 198). — *Estuche con la charnela*

bueno, y después de enseñarlo al público volvemos a meterlo en la caja que taparemos y colocaremos sobre la mesa; y al volverla a tomar lo haremos por la parte que antes estaba hacia abajo, sacando el otro paraguas.

También puede evitarse volver la caja, colocando (Fig. 198)



(Fig. 199). — *Estuche para el paraguas con tapa giratoria*



(Fig. 200). — *Pistola con cañón*

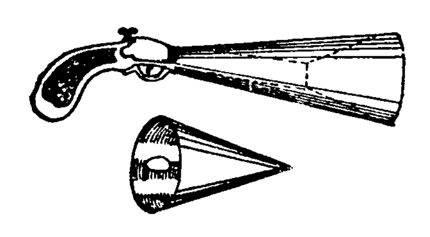
una charnela *b* a la que se adapta una tapa giratoria (Fig. 199) *a*, disposición que nos permite abrir a voluntad uno de los departamentos quedando el otro cerrado e invisible para el público.

La pistola embudo, es un aparato que sirve para simular que se disparan relojes, anillos, pañuelos, etc.

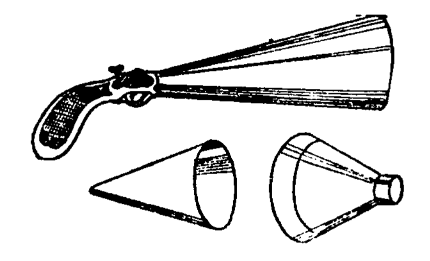
Es una pistola ordinaria a lo largo de cuyo cañón se coloca un embudo para que entre ambas piezas quede sujeto el objeto que vamos a disparar apretándolo bien con la baqueta (Fig. 200).

Pero como esta disposición no permite dar a reconocer la pistola después de hecho el disparo, se adoptó otra disposición más conveniente (Fig. 201). Consta de dos embudos, cuyas dos bases coinciden; el vértice del mayor se suelda a la base del cañón, mientras que el vértice del embudo más pequeño, termina en la boca de la pistola dejando un espacio cerrado entre el cañón de la pistola y los dos embudos.

El embudo pequeño tiene a uno de los lados una abertura que un muelle cierra herméticamente y por donde pasarán los objetos que en apariencia introducimos en el cañón. Esta abertura no es perceptible para el público por estar perfectamente ajustada la tapa, y porque el interior del embudo deberá estar pindo de negro.



(FIG. 201). — *Pistola con el embudo de doble fondo*



(FIG. 202). — *Otro modelo de embudo*

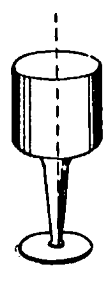
Pero, como esta disposición aún ofrecerá obstáculos para hacer desaparecer con rapidez un objeto algo voluminoso, como por ejemplo, un pañuelo, hay otra pistola de esta clase (Fig. 202), en la cual, el embudo pequeño podrá separarse de la pistola y tiene en sus paredes un segmento o agujero *e*, con una pieza *f*, de la misma forma que el segmento, pero algo más ancha, soldada en la boca del cañón y borde del embudo grande. Esta pieza cubre por completo el agujero *e*, y volviendo a cerrar, después de introducidos los objetos, queda el agujero *e* tapado y podremos hacer el disparo.

Para quitar el objeto, basta sacar el embudo pequeño del grande, con lo cual, sin dificultad se hará la extracción del pañuelo, anillo, etc.

La copa industrial

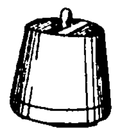
Juego sorprendente que consiste en hacer ver que una copa es capaz de producir dulces, caramelos, bombones, etc.

Se hace preciso, además de la copa, un cono truncado que queda dentro de la copa; el borde superior o sea el más ancho, ha de ser cóncavo (Fig. 203), sobresaliendo un poco de la superficie del cono. Esta parte debe llevar dentro los dulces, bombones, etc. Este tronco de cono ha de ser barnizado untándolo con cola, y antes de que éste se seque, se envuelve en salvado, harina, almidón, etc. Habrá también una tapadera (Fig. 204), también tronco cónica, pero al revés de la otra pieza, toda vez que en la tapadera la parte más ancha ha de ser la inferior. Esta tapa es-





(FIG. 203). — *Copa con el cono*



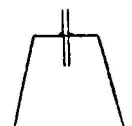
(FIG. 204). — *Tapadera*

tá terminada por una especie de pomo, que lleva soldados dos muelles tales, que al cubrir la copa con la tapa, esos muelles pasan por el agujero del tronco de cono que está dentro de la copa y lo hacen salir (Fig. 205)

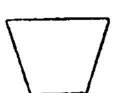
Antes de empezar el juego llenamos de confites y dulces la pieza que introducimos dentro de la copa, y la metemos dentro de una caja con salvado, si operamos con salvado, con harina, si con harina, etc.; enseñaremos al público la copa vacía y la tapadera. Diremos que vamos a llenar la copa de harina o salvado, y lo meteremos en el cajón que contenga estas substancias, en el mismo momento y con ligereza, introducimos en la copa la falsa copa con los confites, que producirá el efecto como si la copa estuviese llena de salvado o de harina, para convencer más al público, echamos aún más harina o salvado sobre la parte superior

hasta formar cúmulo. Tapamos la copa con la cubierta, procurando que los muebles vayan introduciéndose por el agujero de la falsa copa. Daremos una pequeña explicación acerca de las propiedades de la copa, a cuyo efecto podemos encender un fósforo, pasar la bujía, etc., y tomando la tapa por el pomo, la levantamos con cuidado, dándole pequeños golpes para que los dulces o confites colocados en la falsa copa vayan cayendo en la verdadera. Para que el público se convenza de que en efecto era harina o salvado, puede enseñársele cuando saquemos la copa del cajón. Los dulces se reparten entre los concurrentes.

Cuando el juego se haga con copas pequeñas, la tapadera y la falsa copa se construirán de cartón no necesitando del gancho



(FIG. 205). — *Esquema de la tapadera para ver la disposición del pomo y muelles*



(FIG. 206). — *Falsa copa*

d, toda vez que ambas piezas quedarán unidas lo suficiente para no caerse, al oprimirlas ligeramente.

Si las copas con que se opera fuesen bastante grandes, en vez de dulces se hará que aparezcan palomas o pichones.

No es necesario para este juego que la copa, la falsa copa, y la tapadera, sean de hojalata; pueden construirse de papel o cartulina.

Para ello, con un trozo de papel recio o de cartulina, construimos un tronco de cono que entre ajustado en la copa que hayamos de usar. Alrededor del borde de la copa, cortamos un círculo del mismo papel de algo mayor superficie que la del cono; este círculo lo pegamos a la base mayor del tronco de cono, y quedará formando una concavidad; embadurnamos este tronco de cono con goma, y antes de que esté seca la goma, espolvoreamos salvado, harina, etc., y cuando se seque, estará a disposición de funcionar.

La tapadera la construímos haciendo un cucurucho de papel de seda, haciéndolo lo suficiente estrecho, para que si bien los

bordes del cucurucho, lleguen a la mesa, los bordes de la copa toquen a las paredes del cucurucho, para que al destapar la copa, podamos sacar la falsa copa (Figuras 206 y 207).

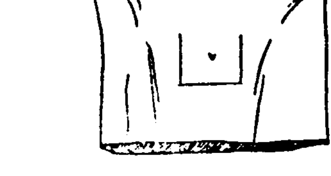
Al sacar la tapadera, sacudiremos también la falsa copa para facilitar la salida de los dulces, y después, dando como cosa inútil la tapadera la destruiremos, en unión de la falsa copa, tirándolo todo debajo de la mesa.

El saco ponedor de huevos

Nos proponemos distraer al público con este juego enseñándole cómo de un simple saco podremos sacar huevos para el sustento de una familia.



(FIG. 207). — *Cucurucho*



(FIG. 208). — *Disposición y forma de la bolsa*

Para realizar este juego basta un saco de construcción sencillísima. Se toma un pedazo de tela negra y se hace una bolsa del tamaño de una almohada; por la parte interior se hace un bolsillo A., con la boca hacia abajo (Fig. 208).

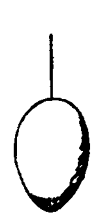
Téngase la bolsa por D, se coloca el huevo en el bolsillo A. Agítese la bolsa estando sujeta por la punta C. Tomándola luego por la punta D, se agita, sin salir ningún huevo, tomando luego la bolsa por los puntos B y E, el huevo de dentro de la bolsa

y un espectador mete la mano y lo toma. También puede practicarse con un huevo vacío que tiene un aditamento (Fig. 209), el cual se clava dentro de la bolsa.

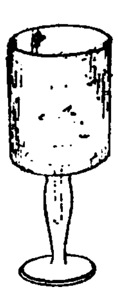
Copa tintero

Consiste este juego en hacer aparecer en una copa de tinta, hermosos peces de colores nadando en agua clara.

Tendremos una copa, dentro de la cual pondremos un depósito algo cónico con la base menor hacia arriba y cuyos bordes algo doblados sobresalen por los bordes de la copa unos dos milímetros. Entre este depósito y la copa hay un espacio que se llena de agua con peces de colores. Este depósito comunica al exterior por el agujero (Fig. 210), teniendo además, la copa un tubo que atraviesa también el pie.



(FIG. 209). — *Huevo con aditamento*



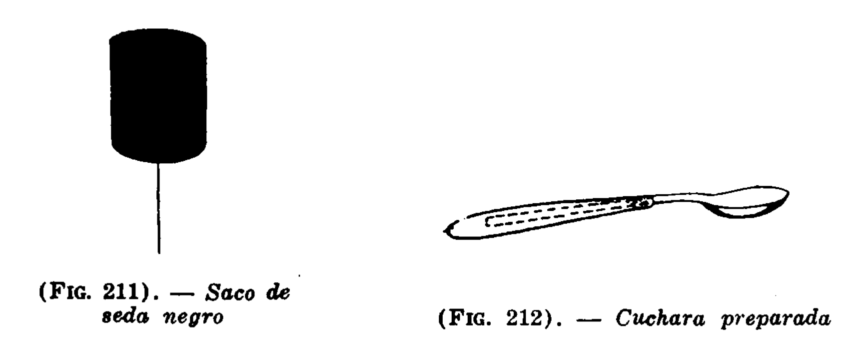
(FIG. 210). — *Presentación de la copa. (Los puntos indican la funda y l sitio que han de pasar)*

Sacamos la copa, cubierto el depósito con un saquito de seda negro (Fig. 211), que hará que el agua parezca tinta; este saco está cubierto por la parte superior que es por la que habremos introducido el depósito; en la parte inferior lleva un cordón también de seda negro con una lázada en el extremo B A (Fig. 211), este cordón atraviesa el tubo de la copa, pasa por un agujero practicado en la tabla de la mesa, y contorneando una de las patas de ésta o por cualquier lugar invisible pasa a manos del ayudante.

El prestidigitador habla al público convenciéndole de la im-

posibilidad de sacar peces y agua clara de la tinta, pero que tratará de hacerlo; toma una pistola y la dispara, o bien haciendo una señal con las palmas de las manos, el ayudante tira del cordel, con lo cual la funda de seda desaparecerá a través del tubo de la copa y aparecerá el agua clara con los peces.

Para convencer al público de que lo qué hay en la copa es tinta, podrá emplear el aparato de la fig. 212, que consiste en un depósito como una cuchara por ejemplo, cuya taza será hueca en la parte interior y cuyo mango será hueco también, terminando



(FIG. 211). — *Saco de seda negro*

(FIG. 212). — *Cuchara preparada*

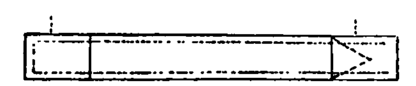
en una especie de botón a presión. Dentro de la cuchara echamos tinta, apretamos el botón y por el mango de la cuchara al comprimirse el aire, saldrá a la taza de la cuchara, la tinta. Con este aparato lo introducimos en la copa y podremos presentar al público tinta.

Estuche transformador

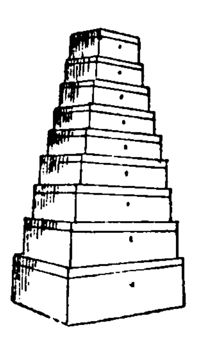
El prestidigitador hace ver que introduciendo una bujía en este estuche, se convierte en un pañuelo, een un guante, en confites, etc. Es juego de mucho efecto y de muy fácil ejecución.

Hemos de tener un estuche de cartón vacío y con tapaderas por los dos extremos (Fig. 213). Lo presentamos al público destapado, a fin de que vea que está vacío y que nada hay dentro. Una de las bujías de los candelabros estará construída en hueco con papel satinado y dentro de esa bujía habremos ocultado un pañuelo, un guante, etc., o dulces que después se reparten al pú-

blico. Tomamos esa bujía y después de haber puesto la tapa A (Fig. 213), metemos dentro de la bujía por el extremo opuesto B (Fig. 213). Es claro, la bujía construída hemos dicho, y cuya parte que está encendida es un pequeño cabo, se apagará; y abriendo el estuche por el extremo B, o sea por el opuesto a aquel por donde hemos introducido la bujía extraeremos lo que desde el principio del juego, allí teníamos oculto y que será exactamente igual a lo que hayamos escamoteado. Para que la bujía



(FIG. 213). — *Estuche preparado*



(FIG. 214). — *Cajas que se han de introducir una dentro de la otra*

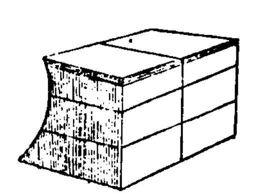
se transforme en confites, haremos lo mismo, abriendo también por el extremo opuesto al de introducción de la bujía. Para que el público se convenza de que está vacío el espacio, se mete la varita, se sopla, apagando otra de las bujías, etc.

El contrabandista

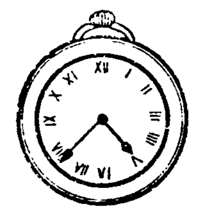
Presenta el artista seis cajas que encajan perfectamente las unas dentro de las otras (Fig. 214). Pedimos un reloj prestado que escamoteamos haciéndolo llegar al compañero. Este coloca el reloj dentro de una cajita igual a la más pequeña de las seis que el artista tiene en escena. Esta cajita que tiene el artista está provista de un aparato de relojería que al moverse produce un sonido igual al del tic tac de un reloj, pero cuyo aparato, relojería es invisible aun abierta la cajita y funciona por un resorte oculto.

El prestidigitador entrega la cajita al dueño del reloj, el cual, cree que dentro se encuentra dicho objeto. Cuando está hablando con dicho espectador, entra el cartero en escena con un gran bulto al mismo tiempo que sujetando el resorte de la cajita cesa el sonido y suplicamos al espectador que la tiene que la abra, el cual, quedará asombrado al no ver allí su reloj. Muestra deseos de abrir el paquete que le trajo el cartero. Abre el paquete y encuentra una caja con su llave, la abre; dentro hay otra caja, dentro otra, etc., las cuales, va colocando en forma de pirámide y cuando llega a la más pequeña o sea a la última, se encuentra el reloj desaparecido, a cuyo dueño invita a recoger.

La caja ésta ha sido transformada en forma que permita operar sin necesidad del ayudante. Para ello se construye en la forma de la fig. 215, en la cual, una de las caras laterales gira sobre dos



(FIG. 215). — *Caja en que gira una de sus caras laterales*



(FIG. 216). — *Reloj de bolsillo*

de sus clavitos *b*, *b'* (el *b* invisible en el dibujo), otro segundo clavo *c*, *c'* (el *c'* invisible en el dibujo), sólo atraviesa las caras de los costados dejando mover dicha cara lateral *n*; el clavo *d* en la parte inferior entra un poco flojo a fin de que pudiendo sacarlo con la uña, la tapa *a* quede en libertad de abrirse, y empujándola con el dedo, queda la tapa *a* sujeta a la tapa cerrada.

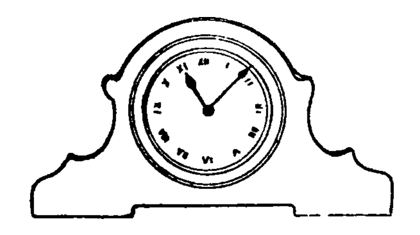
Escamoteado el reloj y abierta la tapa *a*, se introduce dentro de la cajita, la cual, se sujeta ajustando el clavo *d*, con lo cual, la cajita quedará cerrada y ligada. Así dispuesta la entregaremos al espectador invitándole a que él mismo rompa las ligaduras y saque el reloj.

El reloj misterioso

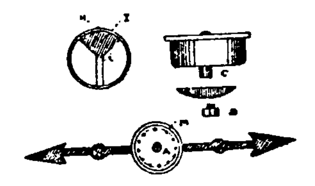
Nos proponemos con este juego que el reloj señale sólo números desconocidos por el artista.

Para ello necesitamos un parecido aparato bien a un reloj de bolsillo, bien a un reloj de sobremesa (Figs. 216 ó 217).

Constan de las siguientes piezas: un disco de cristal que leva las horas grabadas en el mismo; una aguja metálica (Fig. 218), con un pequeño disco *a* en su centro, y con doce agujeritos en sus bordes que corresponden a las doce horas del reloj. Para sujetar la aguja al disco se usa el tornillo *b*, pasándolo por el agujero del centro practicado en el centro del cristal. El tornillo *c*, tendrá la suficiente longitud para salir por la parte opuesta del cristal, en donde se le atornillará el disco *d*, y después una especie de cabeza o hembra *e*, cuya cabeza sirve para que apretada más o menos la aguja, ruede con facilidad. Esta aguja se construirá de manera




(FIG. 217). — *Reloj de sobremesa*



(FIG. 218). — *Piezas de que se compone el reloj*

que sus dos partes pesen lo mismo; lo que hará que estando equilibradas gire más fácilmente.

La cabeza del tornillo *b*, está hueca en sus tres cuartas partes; el resto está relleno de plomo, pero no de arriba abajo sino hacia uno de los lados (Fig. 218). A este peso de plomo *l*, se halla sujeto por medio del tornillo *i*, una lámina flexible de acero con un orificio *c*, de que antes hemos hablado. En el extremo libre de esta planchita existe una pequeña punta de acero *h*, que penetra exactamente en los agujeros del disco *a*. Si introducimos la punta de acero *h*, en el agujero *m* del disco *a* y abandonamos la aguja del reloj en cualquier posición, indefectiblemente señalará el número VI, pues, debido al peso del plomo, vendrá a buscar la vertical cuando la dejemos en libertad. Si queremos que marque las VII, introduciremos la palanquilla en el orificio *n*.

Hemos de contar, además, con siete dados de madera, hueso o cualquier otra substancia, pero con un peso adicional oculto de-

bajo de una de sus caras, de manera que al volcar el cubilete, quedarán con la cara opuesta a la que tiene el peso.

Los pesos de los dados se han de colocar uno en cada cara en seis de los siete dados; es decir, a uno de los dados se le coloca en la cara I, al otro en la II, etc., y al séptimo, en la cara opuesta a la numeración VI, con el fin de que al tirarlos, deje esta cara hacia arriba

Así preparados estos dados, podremos saber antes de tirarlos el número de puntos que han de marcar, y como sólo hemos de trabajar con dos dados, llevaremos los otros ocultos, para cambiar con uno u otro de los dos que usaremos, obteniendo así el resultado que nos propongamos.

Dispuestos los aparatos en la forma indicada, vamos a exponer cómo se realiza este juego que es de gran efecto.

Salimos a escena llevando en una mano el reloj y en la otra una pequeña bandeja con el cubilete y los dados. Supongamos que marca el reloj las VII. Enseñamos al público el reloj, del cual destornillamos la aguja que también presentamos a los espectadores. Entregamos a uno de ellos el cubilete y dos dados, supongamos que son los que llevan el peso tal, que al salir, presentarán las caras 3 y 4. Como la aguja ya marca las siete, volvemos a atornillarla con la punta de acero en el mismo agujero en que estaba, invitamos al espectador a que eche los dados y los deje cubiertos por el cubilete. Preguntamos hacia que lado quiere que giremos la aguja, si hacia la derecha o hacia la izquierda, lo mismo da, pues vendrá a marcar las VII y cuando la aguja haya cesado en su movimiento, le decimos que levante el cubilete y que vea los tantos que señalan los dados, dirán: VII y le contestaremos:

—Pues los mismos que señala la aguja de mi reloj.

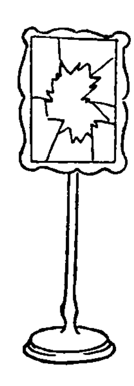
Para seguir el juego cambiamos uno de los dados, pero sin que nos vean, por ejemplo, al que señaló III, por el que debe señalar I. Nos quedarán el de IV y I que han de ser cinco. Destornillamos la aguja con el pretexto de volverla a enseñar al público, y al tornillarla, haremos que la punta metálica coincida con dos agujeros más a la izquierda del anterior. Lo movemos para que no se pare antes de que echen los dados, invitamos a otro espectador a que los tire, cubriéndolos con el cubilete. Haremos la misma pregunta respecto al lado que quieren que se mueva la aguja, y cuando ésta quede quieta, marcará el número V, o sea exactamente igual a los tantos indicados por los dados.

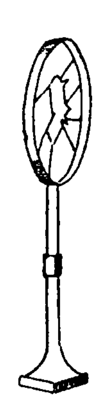
Reloj que aparece sobre un espejo

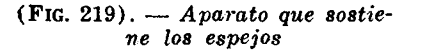
Se propone este juego hacer ver que sobre la luna de un espejo vienen a parar los relojes, anillos, etc., que se disparan sobre dicho espejo.

Para este juego necesitamos un espejo en forma tal, que en el pie tenga un mecanismo invisible para el público, mecanismo que al tocarle, haga girar al espejo.

Dicho espejo tiene dos caras, una buena, y otra rota (Fig. 219), llevando ésta un pequeño ganchito en el que se cuelga el reloj o los anillos, etc. Al público le presentamos la cara entera. El punto *a* es un botón que deja libre el mecanismo para que podamos hacer el giro de las dos caras.







(FIG. 219). — *Aparato que sostiene los espejos*

(FIG. 220). — *El mismo juego en distinta forma*

Pedimos un reloj prestado que cambiándolo por otro que se debe llevar a prevención hace como si lo envolviese en un papel, deja el paquete sobre la mesa y va a buscar el espejo; al volver y después de presentar al público la luna entera, cualga en el ganchito el reloj que le han prestado y deja el aparato sobre la mesa en forma de que el público no pueda ver la parte de atrás. Sujetando con una mano el botón *a*, con la otra tapamos el aparato mediante un periódico, y en este momento, apretando el botón podemos hacer el giro de la cara en que está la luna rota y que también estará cubierta por el periódico. Cargamos después una

pistola de embudo con el paquete en que parece que está el reloj que nos han dejado, se dispara contra el espejo cubierto, y se descubrirá éste en el acto, apareciendo el reloj colgado en el ganchito y cuyo reloj se entregará a su dueño.

Puede disponerse el espejo para este juego en otra forma. Consiste en tomar un espejo ovalado (Fig. 220), colocado sobre un tubo hueco. Este espejo tiene una sola luna, pero entre la que estará entera y la cara de atrás, deberá quedar un espacio de unos dos centímetros. Esta parte de atrás tiene un mecanismo que empuja a un tope contra la cara opuesta, rompiendo la luna.

En la cara de atrás se halla clavado un pequeño ganchito que sirve para colgar el reloj que nos presten.

Para poner en juego el mecanismo que debe romper la luna, nos valdremos de varios muebles o de un botón de presión que se oculta en el pie del espejo. La cara de atrás del espejo, debe abrirse para colocar en ella el reloj cuando sea llegado el momento.

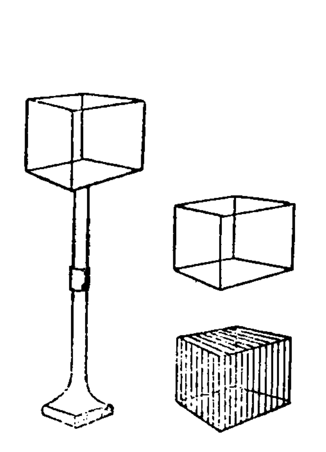
Empezamos el juego como anteriormente, pero al sonar el disparo, la ilusión es mayor, toda vez que el espejo se rompe en realidad, figurando que esa rotura fué debida al reloj, que se descuelga y se entrega a su dueño.

Canarios viajando

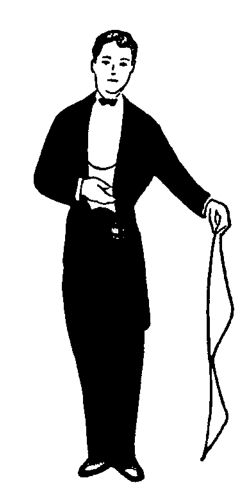
Para este juego se emplea una jaula ordinaria con el fondo móvil.

En la cara de delante y hacia el fondo se halla situado el comedero de los pájaros, y oculto por él un rodillo que, al desarrollarse forma un doble fondo, bajo el cual, ocultamos dos canarios. Este rodillo, tiende siempre a estar cerrado, y para que quede abierto, se sostiene con un pequeño corchete por la parte opuesta. Además, necesita el artista una segunda jaula *c*, (Fig. 221), exactamente igual a la primera, pero sin rodillo. También hay en esta jaula dos canarios que vuelan libremente en su interior. Sobre esta jaula puede colocarse el armazón *b*, fabricado de plancha delgada y que cubre tan exactamente los cantos de la jaula que se confunde con esta última. En las esquinas superiores del armazón *b*, hay unos triangulitos metálicos que impiden que el armazón caiga cuando se levanta la jaula por el asa. El armazón *b*, puede entrar a su vez en el *a*, el cual tiene un fondo fijo que descansa sobre una columna de cristal. Los cantos del armazón *a*, cubren tan exactamente los de *b*, que no es posible distinguir más que un

armazón cuando se halla *b*, dentro de *a*. Desde el comienzo del juego la jaula, al parecer vacía (pero que contiene en realidad dos canarios bajo el rodillo), se encuentra colocada en la mesa central de la escena. A su lado se halla dispuesto el aparato *a*, sirviendo de sostén a la jaula *c*, que a su vez lleva el armazón *b*. El artista toma la jaula por el asa y presenta al público los canarios como dos divertidos artistas que se preparan a hacer un viaje. Naturalmente que al mismo tiempo que la jaula hemos llevado el armazón *b*. Para efectuar el viaje y que no se hielen por el camino, cubrimos la jaula con un gran pañuelo, y tratamos de colocarla



(FIG. 221). — *Accesorios que se necesitan para este juego*



(FIG. 222). — *Dos pañuelos unidos por las puntas*

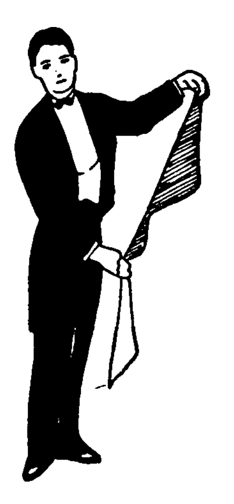
de nuevo en el soporte *a*. Cuando para efectuar esta operación pasa el pañuelo por arriba del servante, abandonamos la jaula y colocamos en el soporte *a*, el armazón *b*, que seguirá presentando el mismo volúmen que cuando contenía la jaula. Las cuatro puntas del pañuelo se reunen por la parte de abajo y se ruega a un espectador que lo sujete con las manos. Luego, tomando el artista la varita mágica cuenta "uno, dos, tres", y al pronunciar el último número, da con la varita en el corchete que sostenía desarrollado el rodillo de la segunda jaula, al parecer vacía, que

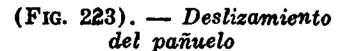
habremos colocado en una de las mesitas laterales. El rodillo se arrolla con rapidez por la acción de su muelle interior y los canarios quedan libres revoloteando dentro de la jaula. El soporte *a*, es descubierto apareciendo vacío, lo cual atestigua el artista introduciendo la mano por sus distintas caras.

Pañuelo camaleón

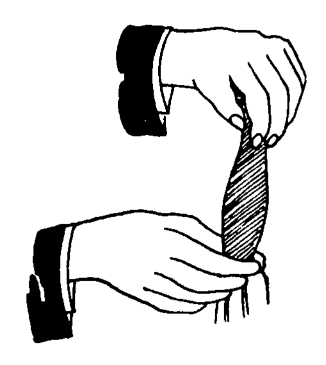
Sucede con muchos juegos de prestidigitación lo que sucede con muchos manjares: siendo apetitosos resulta muy fácil su preparación.

El juego que nos ocupa es sencillísimo y de admirable efecto no requiriendo para la ejecución más que gran agilidad en el artista.





(FIG. 223). — *Deslizamiento del pañuelo*



(FIG. 224). — *Colocación de los dos pañuelos*

Utiles necesarios: dos pañuelos unidos por las puntas, según indica la figura 222. De esos dos pañuelos, el superior es doble, es decir, con doble color. Dentro de él hay otro pañuelo de igual color al de la vuelta de exterior. Se toma la mano izquierda (Fig. 223), y se va deslizando el pañuelo doble sobre el

inferior, según representa la misma figura, quedando la vuelta exterior del pañuelo superior en contacto inmediato con el pañuelo inferior, y así la parte interior quedará para afuera, formando con el pañuelo interior de la parte de arriba como si fuesen los dos primitivos pañuelos que han cambiado de color.

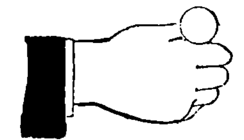
La figura 224, indica la forma en que están colocados los dos pañuelos así como también la manera cómo debe irse deslizando sobre el inferior, detalles más que suficientes para que cualquiera pueda verificar este juego tan bonito, de tan poca preparación y para el cual sólo necesita el artista gran agilidad en el movimiento del pañuelo superior sobre el inferior.

Si los pañuelos son finos puede hacerse el cambio de tres o de cuatro colores. Para ello basta que los pañuelos que van dentro del doble superior, sean también dobles y cada uno de diferente color.

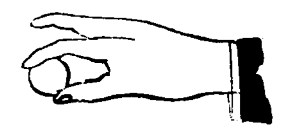
No conviene colocar más de cuatro pañuelos, por que además de ser suficiente este número para entretener un buen rato con la peroración del artista al público, abultaría demasiado el pañuelo inferior pudiendo ser causa de que el juego no resultase con la limpieza necesaria para que la ejecución produzca los deseados efectos en el público.

Manipulación de bolas de billar

Efecto del juego: El artista se presenta con una bola de billar en la mano y hace aparecer tres más del mismo tamaño y color entre los dedos restantes, después de lo cual, la hace desaparecer del mismo modo misterioso.



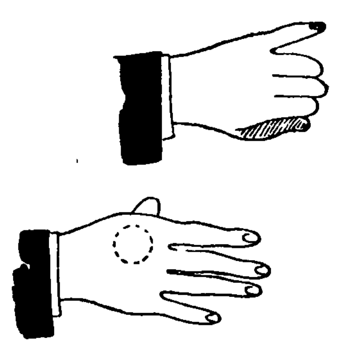
(FIG. 225). — *Actitud de la bola al presentarse en escena*

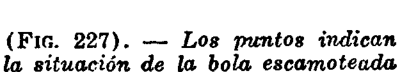


(FIG. 226). — *La bola en la mano izquierda*

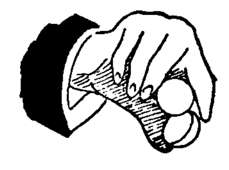
Para este juego el artista lleva escondida una bola en la parte izquierda inferior del chaleco, así como otra bola sobre la cual se adapta exactamente media bola hueca. Así preparado, se presenta en escena llevando una bola como indica la figura 225, da

unos golpecitos sobre una mesa para hacer ver que la bola en cuestión es maciza y no de goma u otra materia parecida. La coloca en la mano izquierda (como indica la fig. 226), con la derecha, la toma, y apretándola desaparece (en realidad la escamotea empalmándola en la izquierda (Fig. 227), depués de lo cual, aparece debajo del chaleco, aunque lo que hace, es tomar la bola, sobre la cual, hay la media ajustada de antemano que allí se tenía. Para los espectadores, el efecto es como si la bola que se presenta fuese la anterior desaparecida. De esta manera el artista tiene una bola con su media cáscara en la mano derecha y otra bola en la izquierda.





(FIG. 227). — *Los puntos indican la situación de la bola escamoteada*

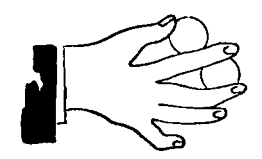


(FIG. 228). — *Separación de la cáscara de la bola maciza*

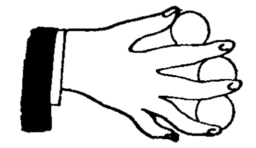
Es decir, toma la bola sobre la cual hay la media ajustada que de antemano allí se tenía. Para los espectadores, el efecto es como si la bola que se saca fuera es la anterior desaparecida. De esta manera, el artista tiene una bola con su media cáscara en la mano derecha y otra bola en la izquierda que los espectadores ignoran. La mano derecha se coloca en la posición de la fig. 225, y haciendo un movimiento circular, se saca rápidamente la bola de su media cáscara (Fig. 228).

El artista presenta entonces dos bolas en la mano derecha (Fig. 229). Con la mano izquierda, el artista toma la bola maciza e introduce en la cáscara la bola que lleva oculta en la izquierda, y golpeando una con otra, hace ver que son macizas. La bola con la media cáscara se coloca de nuevo como en la figura

225, y la otra, se coloca entre los dedos medio y anular. Una vez así puestas, enseña las manos por los dos lados, y del mismo modo que anteriormente, saca la bola de la media cáscara que viene a colocarse como indica la fig. 230. Al mismo tiempo que esto ejecuta, saca de debajo del chaleco la otra bola oculta empalmándola con la mano izquierda. Entonces con esta misma mano, al mismo tiempo que toma la bola que acaba de aparecer, introduce en la media cáscara la que traía oculta, y golpeando la bola últimamente aparecida para hacer notar que es igualmente maciza, la coloca entre los dedos meñique y anular. Pasando la mano izquierda delante de la derecha, aprovéchase el momento para sacar la bola oculta por la cáscara, como anteriormente, apareciendo ante los espectadores otra bola: en total cuatro (Fig.



(FIG. 229). — *Mano derecha con dos bolas*

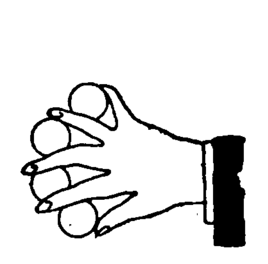


(FIG. 230). — *Mano derecha con tres bolas*

231). Una vez aparecidas las cuatro bolas, se trata de hacerlas desaparecer, para ello se simula tomar la bola últimamente aparecida, pero en realidad se oculta en la media cáscara y cerrando la mano izquierda como si encerrase la bola, se hace el movimiento de lanzarla, quedando de nuevo la mano derecha como en la figura 230. Hecho esto, se toma la bola situada entre el meñique y el índice golpeándola un poco con las otras y se coloca entre el índice y el dedo medio, al mismo tiempo que con la mano izquierda se escamotea, empalmando la bola oculta por la media cáscara, que se introduce disimuladamente en uno de los bolsillos del frac. La bola que sigue se introduce en la cáscara haciendo girar ambas manos alrededor la una de la otra, desapareciendo a la vista de los espectadores. (Fig. 229).

Una de las bolas que quedan se mete visiblemente en el bolsillo y llevando la última bola que resta que es la que tiene la cáscara, haciéndola girar se saca de la misma, y el efecto es como si la bola metida en el bolsillo volviera a aparecer entre los dedos.

Haciendo como si se volviera a tomar de nuevo, se introduce en la cáscara, y apretando la mano en la que se creen que contiene la bola, se hace ver vacía. Por último, la bola con la media cáscara, se escamotea, haciendo ver que se coloca en la mano izquierda (en realidad se empalma) y arrojándola al aire desaparece volviendo a aparecer por el codo (Fig. 232). Se escamotea de nuevo, y mientras se hace ver que está en la mano izquierda, tomando la varita, se deja caer en un "servante" la bola con su cáscara que estaba empalmada en la mano derecha. Abriendo la mano izquierda ven los espectadores que la última bola ha desaparecido tan misteriosamente como sus compañeros.



(FIG. 231). — *La mano derecha con cuatro bolas*



(FIG. 232). — *La bola saliendo del brazo*

Este juego, presentado con limpieza, además de causar gran ilusión es elegante en extremo. Es de invención americana y uno de los que más provecho ha sacado: Clement de Lyon, que hacía un verdadero alarde de agilidad y destreza. Después han sobresalido otros varios, entre ellos: Robert Alda, que "creaba" hasta 16 bolas, haciéndolas dar el "Loop", aparato que conocerán nuestros lectores por haberlo visto en los circos; después de lo cual venían a caer dentro de un sombrero, donde se transformaban en flores.

Taza de arroz

Este juego sumamente sencillo y de gran efecto, consiste en llenar de arroz, una taza de porcelana y convertirla luego en agua.

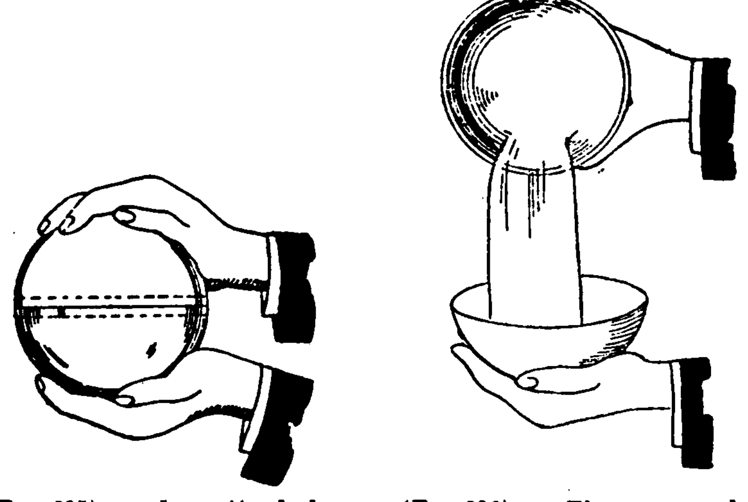
Preséntase al público dos tazas de porcelana, una boca abajo que simula estar vacía, y otra boca arriba efectivamente vacía y que se enseña al público. En esta forma se depositan sobre la mesa.



(FIG. 233). — *Las dos tazas: una llena de arroz y la otra con la carga*

(FIG. 234). — *Taza llena de agua*

Una de ellas se llena de arroz hasta rebosar (Fig. 233). Luego se hace caer el arroz hasta quedar la taza rasante al nivel. Colóquese encima la otra taza vacía representada a la izquierda de la



(FIG. 235). — *Inversión de las tazas*

(FIG. 236). — *El agua cayendo de una taza a la otra*

fig. 233 y que en realidad no está vacía sino llena de agua, que se sostiene por la presión atmosférica en virtud de una finísima lámina de celuloide. En la figura 234, está esquemáticamente re-

presentada. Una vez juntas por sus bocas las dos tazas, se invierten (Fig. 235), de manera que la taza del agua queda por debajo y la del arroz encima, y en esta posición, se depositan encima de la mesa.

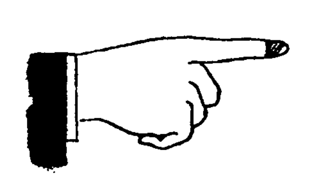
Levántase la taza superior, que es la que contiene el arroz, y el público queda sorprendido al ver mayor cantidad de arroz de la que había antes. El artista, haciendo ver que quiere nivelar el arroz, como al principio del juego, va echando el arroz fuera de la taza, y con gran disimulo arrastra entre el arroz la placa de celuloide que cubría el agua.

En esta situación, el público, sigue creyendo que la taza está llena de arroz y de lo que está llena es de agua pura y cristalina que se echa a la otra taza (Fig. 236), en medio de la espectación general.

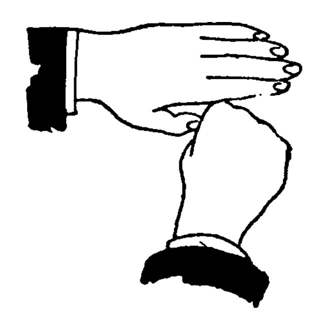
El dedal mágico

Esta experiencia que se ejecuta en un dedal cualquiera, es sumamente interesante y no requiere preparación de ninguna clase.

Preséntase el dedo índice de la mano derecha con un dedal (Fig. 237), tápase dicho dedo con la mano izquierda (Fig. 238).



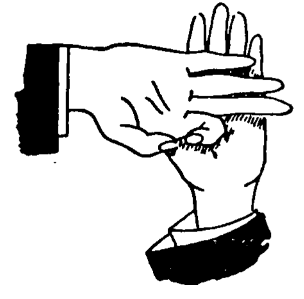
(FIG. 237). — *Mano derecha con el dedo índice armado de un dedal*



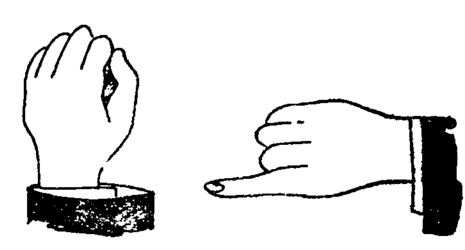
(FIG. 238). — *Mano izquierda tapando el índice de la mano derecha*

Para aparentar que con dicha mano se coge el dedal, pero que en realidad se queda en la misma mano (Fig. 239), tiene luego el dedo que aparece sin dedal (Fig. 240), y el público que cree que

el dedal permanece en la mano izquierda, queda, sorprendido al verlo sacar de la manga por medio de la mano derecha, cuyo índice aparece armado del dedal (Fig. 241).



(FIG. 239). — *La misma figura anterior pero vista por la otra cara*



(FIG. 240). — *El dedo aparece sin dedal*

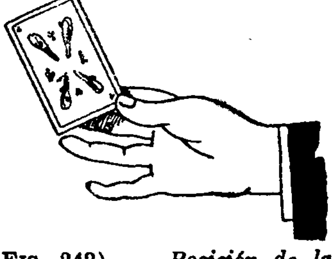
Este juego se presta para hacer múltiples combinaciones a cual más interesantes.

Manipulación de cartas

Este, sumamente interesante y que demuestra la habi-



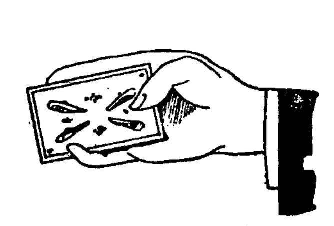
(FIG. 241). — *Dedo armado del dedal que simula haberlo tomado de la manga*



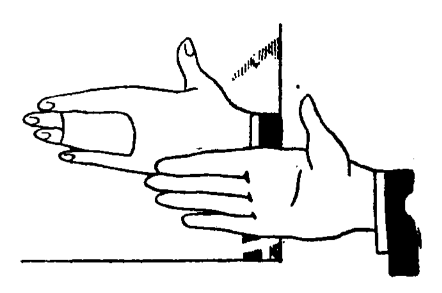
(FIG. 242). — *Posición de la carta*

lidad del artista, consiste en hacer aparecer y desaparecer una carta de la mano del artista sin intervención de la otra mano.

La figura 242, indica el modo de coger la carta al principiar el escamoteo. La fig. 243, representa el momento de pasar la carta al dorso de la mano, quedando alojada en la forma represen-



(FIG. 243). — *Traslado de la carta al dorso de la mano*



(FIG. 244). — *Situación de la carta al dorso de la mano vista a través de un espejo*

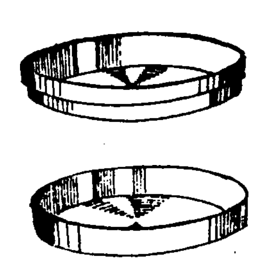
tada por la fig. 244, que representa la mano con la carta desaparecida y un espejo para que se vea la posición de la carta.

Al igual que el anterior, este juego se presta a muchas com-





(FIG. 245). — *Las cartas saliendo*



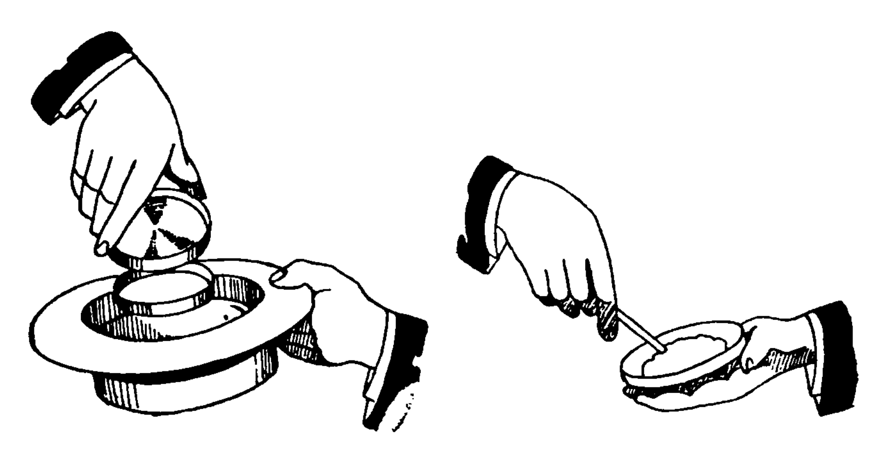
(FIG. 246). — *Plato de metal con el doble fondo*

binaciones y se puede realizar con varias cartas a la vez, terminando la experiencia empalmando todas las cartas y simulando que se sacan de la boca. (Véase Figura 245).

Tortilla en el sombrero

La tortilla en el sombrero viene representándose de muy antiguo en salones y teatros, pero por ser de gran efecto, no queremos pasarlo por alto.

Consiste la experiencia en hacer lo que verdaderamente su nombre indica, una tortilla dentro de un sombrero; para lo cual, tomaremos un huevo que romperemos y batiremos en un plato. Estando el huevo a punto de freír, pediremos prestado un sombrero al público, en el cual echaremos el huevo batido, y al cabo de unos momentos, presentaremos al público la tortilla hecha sin manchar el sombrero.



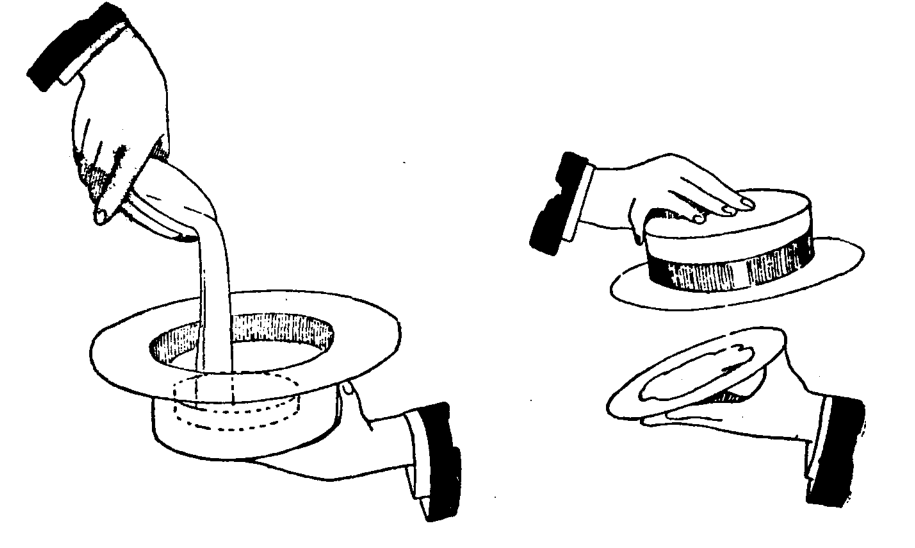
(FIG. 247). — *El doble fondo cayendo dentro del sombrero*

(FIG. 248). — *Preparando la tortilla*

Para verificar este interesante juego, es preciso tener un plato de metal con doble fondo (Fig. 246), que pueda fácilmente desprenderse; dentro de ese doble fondo habremos introducido la tortilla confeccionada con muy poco aceite. Se pide un sombrero al público, y con disimulo se deja caer el doble fondo con su tortilla dentro del sombrero (Fig. 247). Si tiene forro de seda se quita, y con ese pretexto cogemos la tortilla y la introducimos debajo del plato adicional y que ha caído dentro del sombrero.

La figura 248 indica el momento de preparar el huevo para hacer la tortilla.

Inútil describir la sorpresa y angustia del espectador que ha prestado el sombrero al ver echar el huevo batido en el interior del sombrero, como indica la figura 249, pues es natural que va a quedar inutilizado su sombrero, ignorando que cae dentro del plato o doble fondo, que há quedado en el sombrero. Al caer la



(FIG. 249). — *Echando el huevo batido dentro del sombrero y que en realidad caen en el doble plato que se halla depositado en el interior del sombrero*

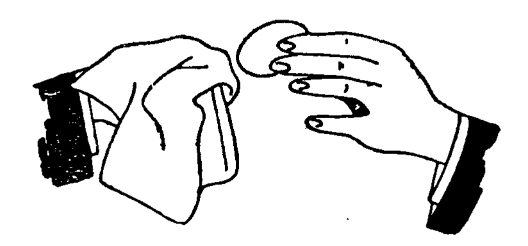
(FIG. 250). — *Presentación de la tortilla al público*

última gota, se baja y sube el plato como haciendo lo posible para que se acabe de escurrir el líquido, y en uno de estos movimientos nos llevamos otra vez el doble fondo del interior del sombrero con el huevo batido y de lo que el público no se da cuenta.

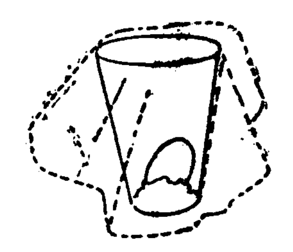
Luego de echar un pequeño discurso sobre los inconvenientes y ventajas de freir las tortillas en los sombreros, vuélvese el sombrero boca abajo y caerá sobre un plato cualquiera una verdadera tortilla que se regala al público (Fig. 250).

Huevo viajero

Consiste este magnífico juego en convertir un pañuelo de seda en un huevo y hacer desaparecer un huevo que se convertirá a su vez en un pañuelo de seda.

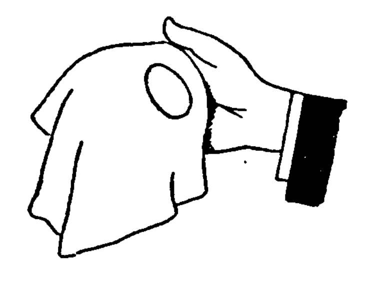


(FIG. 251). — *Presentación del pañuelo y huevo al público*

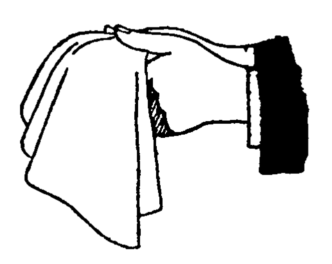


(FIG. 252). — *Los puntos indican el pañuelo que cubre el vaso*

Preséntase al público un huevo y un pañuelo grande como indica la figura 254; colóquese el huevo en un vaso, el que se cubrirá con el mencionado pañuelo.



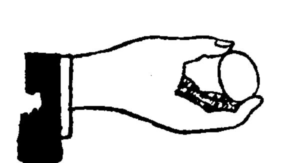
(FIG. 253). — *Los puntos indican el huevo vacío que llevamos empalmado en la mano y en cuyo interior introducimos el pañuelo*



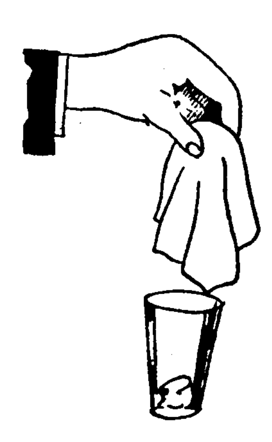
(FIG. 254). — *Escamoteando el pañuelo que en realidad lo que se hace es introducirlo dentro del huevo*

Se solicitará la colaboración de un secretario entre los señores del público, el cual, sostendrá el vaso con una mano en forma ele-

vada. a fin de alejar toda sospecha de trampa. El secretario, alguna que otra vez, moverá ligeramente el vaso a fin de que con el ruido que producirá el huevo, el público se convenza de que aún está en el vaso. Tomaremos un pañuelo de seda, el que después de haber mostrado al público en sus dos caras, lo escamotearemos en la forma indicada en la fig. 254, hasta convertirse en un huevo (Figura 255). Tírese rápidamente el pañuelo que cubría el vaso y obsérvese que el huevo ha desaparecido y en su lugar hallamos el pañuelo de seda. De modo que el pañuelo de seda de la mano se ha pasado invisiblemente al interior del vaso y el huevo del vaso aparecerá en nuestra mano.



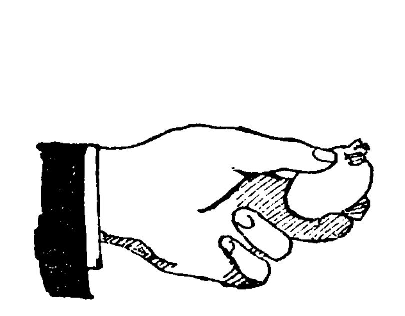
(FIG. 255). — ***Presentación del huevo que contiene el pañuelo en su interior***



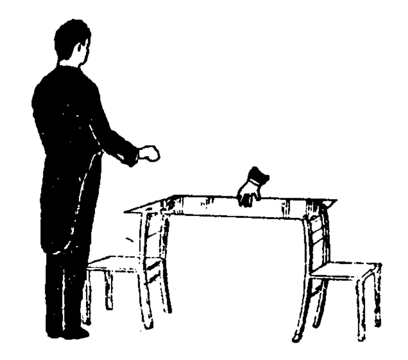
(FIG. 256). — ***La línea de puntos representa el huevo que es arrastrado con el pañuelo***

El huevo que se coloca en el vaso va suelto al centro del pañuelo grande por medio de un hilo (Fig. 255), en cuyo vaso se ha depositado a su vez un pequeño pañuelo de seda que se llevaba depositado o empalmado en la mano. Tomaremos otro pañuelo de seda del mismo color del que hemos escondido en él vaso, cuva pañuelo, al escamotearlo, según la fig. 254, llevamos a prevención en la misma mano un huevo vacío (Fig. 253). Se va introduciendo lentamente el pañuelo en el huevo como indica la figura 254, y se presenta al público en la forma indicada en la figura 255.

Ya tenemos el huevo del vaso en la mano, pero ¿y el pañuelo dónde para? Tírese rápidamente el gran pañuelo que envuelve el vaso (Fig. 256), y aparecerá el pañuelo de seda que teníamos en la mano.



(FIG. 257). — *Situación del pañuelo dentro del huevo*



(FIG. 258). — *Presentación de la mano*

La Fig. 257 representa la situación del pañuelo dentro del huevo.

JUEGOS DE TEATRO

La mano espiritista

Entre todas las novedades y maravillas que nos han presentado los modernos prestidigitadores en estos últimos años, entre las grandes creaciones en el arte de la magia, como la "Mahomeda", "La cámara azul", etc., no podemos dejar de mencionar la "Mano espiritista". En realidad, es una maravilla; el público llega a convencerse de que no hay ninguna trampa, y efectivamente así lo parece.

Es una mano de cartón elegantemente confeccionada (Figura 258), la que se entrega al público para que a su sabor pueda examinarla y convencerse de que no contiene preparación alguna, como así es. Cuando el público ha satisfecho su curiosidad examinando bien la mano se suplica que suban al escenario dos señores del público, y ellos mismos coloquen la mano encima del cristal

que se sostiene entre dos sillas como representa la figura 258, y al propio tiempo se convence y a su vez convencerá al público de que la mano no va sujeta a ninguna parte y que solamente descansa en el cristal.

—Señores: —dice el artista—, esta mano que ustedes han visto y colocado sobre el cristal y a la cual yo no me acerco para que no crean que le coloco la trampa, va a contestar a todas cuantas preguntas tengan a bien dirigirle dando repetidos golpes en el cristal, por ejemplo:

—Va a decirme la mano de qué color es este sombrero que tengo en mi poder. ¿Es blanco?

La mano se mantiene quieta.

—¿Es negro?

La mano da un golpe.

—Efectivamente, el sombrero es negro.

La combinación del juego es sumamente sencilla. En el suelo y fondo del escenario tendremos preparado un hilo que estando aplicado al suelo, y siendo del mismo color de las tablas no se distingue, especialmente estando distanciado de la mano. Una vez que los espectadores han depositado la mano sobre el cristal y se han alejado de allí, se hace subir este hilo, que se extiende de un extremo a otro del escenario hasta el nivel de la mano; por un extremo se fija al bastidor, y por el otro lo sujeta un ayudante (Figura 259). Este hilo se hace pasar por debajo de la mano como indica la fig. 259, o por encima, siendo este último procedimiento más práctico, pues que la mano en su posición natural cae plana encima del cristal sirviendo de contrapeso el trozo de brazo que hace levantar y bajar la mano a su gusto.

Después de la experiencia se baja otra vez el hilo a nivel del suelo y se invita nuevamente al público para que visite y observe de nuevo la misteriosa mano.

Este juego, que como se ha visto no requiere aparato alguno, es de un efecto extraordinario y alcanza nutridos aplausos el artista que lo presenta.

Juego del dominó

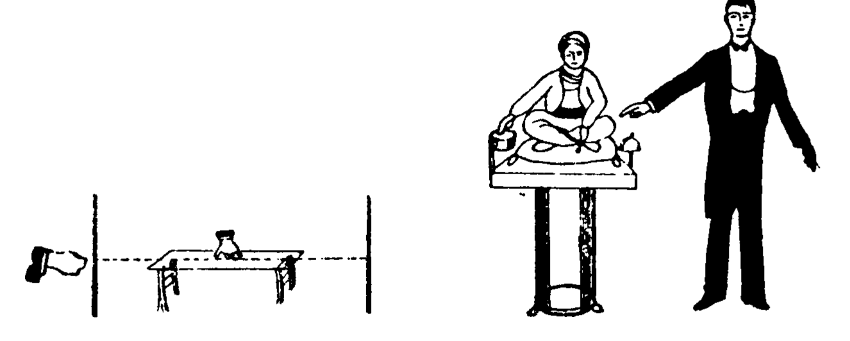
Se trata de un autómata al que se le hace jugar a voluntad una partida de dominó o de naipes. Este juego, muy interesante y de efecto extraordinario, es de invención inglesa.

El autómata está sentado sobre un almohadón teniendo de-

lante una pequeña repisa circular, capaz de contener los dominós barajas que toma con la mano derecha (Fig. 260).

Al otro lado se halla instalado un timbre eléctrico, que hace sonar con su mano izquierda, cuando se lo piden el operador o espectadores, ya sea para anunciar el final de la partida, el número de puntos que le quedan de su juego o de su adversario, bien para adivinar una carta, o para otro cualquier uso, a capricho del operador.

Ante todo se invita a varios espectadores a que suban al escenario y se coloca una pequeña mesa y dos sillas. Procúrese que



(FIG. 259). — *La preparación del juego* (FIG. 260). — *Presentación del juego*

uno de los espectadores tome asiento en una de las sillas, advirtiéndole que la otra vacía colocada frente a él, pertenece a su contrario. Distribúyase luego el juego, y el que corresponde al contrario se coloca en la repisa del autómata.

Invitad al espectador a que juegue, y el autómata le corresponde entregando a[illegible]ador el naipe o ficha que toma de su mano para colocar encima de la mesa.

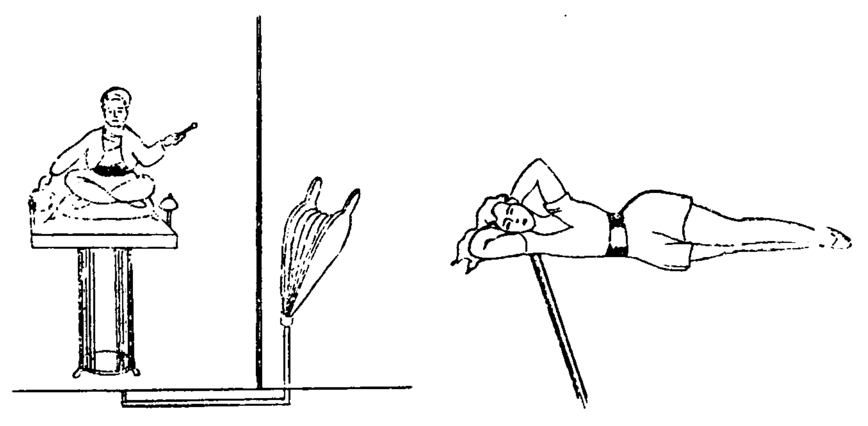
El autómata está aislado encima de un tubo cilíndrico de cristal de 50 centímetros de altura. El aislamiento resulta, pues, completo para el espectador.

Colocado el autómata en esta forma, ofrece todas las garantías de aislamiento para el espectador y no obstante, esta disposición es la que facilita su funcionamiento. Este tubo completamente hueco, permite el paso del aire producido por un grueso fuelle colocado entre bastidores. (Fig. 261).

Cuando el ayudante sopla por medio del fuelle, se pone en

movimiento la mano derecha, siendo éste, de izquierda a derecha y hacia las fichas o naipes colocados en la repetida repisa. Cada vez corre un diente de la cremallera, lo que impide que retroceda la mano.

Cuando la cremallera se detiene en uno de estos dientes y se suspende la acción del fuelle, la mano se cierra y toma entre sus dedos una ficha o un naipe, esto según los casos.



(FIG. 261). — *Presentación del mecanismo*

(FIG. 262). — *Suspensión etérea*

Si en vez de detener la mano, se le deja continuar el movimiento, éste se ejecuta siguiendo el mismo orden y volviendo al punto de partida para esperar otro soplo del fuelle, y así ir continuando el juego hasta su término.

Para impedir que el autómata continúe moviendo la mano derecha, el operador se vale de un resorte secreto, que al servirse de él, cesa el funcionamiento de dicha mano; pero entonces, la presión del viento actúa sobre la mano izquierda, la que golpea sobre un timbre o campanilla con un martillo.

Suspensión etérea

A pesar de ser un juego bastante antiguo, inventado por Robert Houdín, se representa con éxito la suspensión etérea muy a menudo, entusiasmando siempre al público. El título del juego proviene de la acción que se atribuye al flúido etéreo para la mag-

netización y adormecimiento del sujeto que se presenta. El sujeto, que debe ser una jovencita o un niño, está apoyado sobre dos soportes altos, fijos en el suelo; mientras el ayudante le sostiene la cabeza a un nivel más alto. Así que el prestidigitador ha simulado dormir al sujeto, retira con cuidado el soporte en que se apoyan los pies del "magnetizado", éste continúa sosteniéndose en la misma posición con el único sostén de la cabeza (Fig. 262).

Tomando entonces el operador al sujeto por las piernas lo va levantando hasta hacerle tomar la posición horizontal. No entramos en explicaciones acerca de algunos detalles secundarios, tales como las posiciones de los brazos, la colocación de unos bastones iguales, el uno colocado debajo de un brazo y el otro del otro, etc., pues el efecto o resultado es siempre igual y curioso.

El sujeto que ha de magnetizarse lleva un peso especial unido a una barra de hierro articulado. Esta barra se encaja en el soporte del brazo que es de hierro o madera y viene a formar con el mismo, un ángulo agudo.

El punto de contacto lo constituye una visagra con dientes (Fig. 263), con su correspondiente muelle de freno. A medida que el cuerpo va alzándose, la rueda va girando y el muelle sujeta los dientes de modo que no pueda retroceder. Así puede llegarse a la posición horizontal, de manera que hace la ilusión de que el sujeto duerme en el aire. El examen minucioso de las figuras da a comprender el juego con toda claridad.

En lugar de un soporte especial, pueden utilizarse sillas, mesas u otros muebles, lo que se quiera, lo cual, se consigue variando un poco la construcción del aparato.

La caza del Fakir

Consiste este aparato, que se hace examinar por los espectadores, en una plataforma exagonal montada sobre cuatro pequeñas ruedas. Por medio de un eje central introducido en un agujero practicado en el suelo, puede dar vueltas sin moverse del sitio.

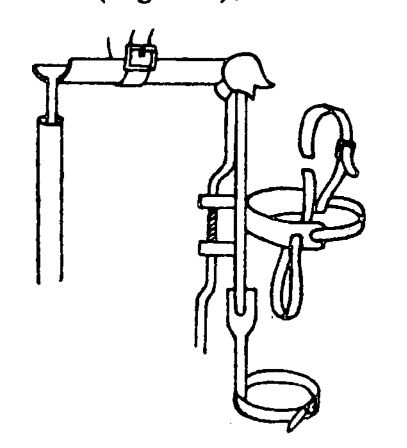
El pabellón se construye colocando una serie de mamparas sobre la referida plataforma.

En el centro se instala un bastidor en el que se ven dibujados formando cuadro, nueve números (Fig. 264).

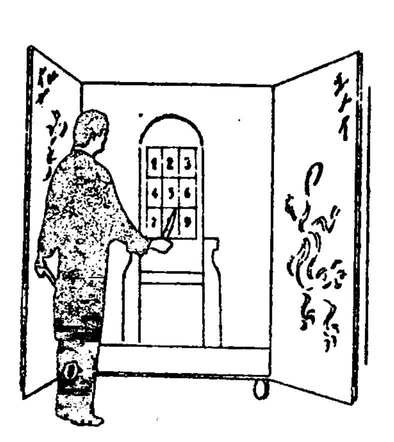
Una vez realizado este último detalle, podéis presentar vuestro sujeto diciendo:

—Señores: tengo el honor de presentarles a mi héroe; es muy hábil en el manejo de los cuchillos, y para demostrarlo voy a entregarle dos que los clavará sobre la plancha en cuanto se lo ordene.

Dicho esto, átese al sujeto sobre la tabla, ciérrese el pabellón y queden dos espectadores sobre la escena vigilando atentamente (Fig. 265).



(FIG. 263). — *Explicación del mecanismo que debe servir para la suspensión etérea*



(FIG. 264). — *Presentación del juego*

Pedid entonces a los espectadores que os designen en alta voz dos números, un instante después que os han respondido se oyen dos golpes secos. Son los cuchillos que nuestro sujeto acaba de clavar en la tabla.

Inmediatamente abrís el pabellón y el individuo ha desaparecido, no quedan más que los dos cuchillos clavados en el bastidor de madera y sobre los números indicados.

—¿Dónde está el "héroe? — preguntáis.

—Aquí —responde una voz.

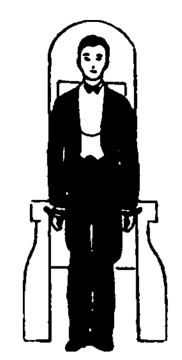
Os volvéis entonces, haciendo lo propio el público, apercibiendo al sujeto en el fondo de la sala o platea.

Para ejecutar este juego ha tenido que idearse una pieza burlesca de efectos sorprendentes y que puede servir para muchas combinaciones.

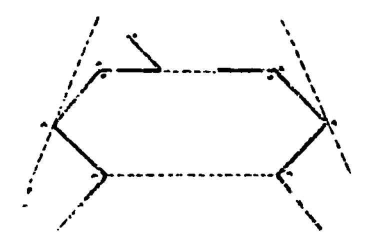
Explicación de la figura 266

A A A A A A A. — Pabellón cerrado.
A. a. F. f. — Hojas de las puertas frente al público
O. o. — Tablero movible en la pared del fondo.
D. D. — Fondo de la escena
P. p. — Figura decorativa pintada sobre el fondo del escenario y que girando como una puerta ordinaria permite al sujeto desaparecer, pasando a los bastidores.
F. F — Espectadores que vigilan a los que previamente se han invitado subieran al escenario.

La plataforma no contiene ninguna preparación, pero la mampara del fondo posee una trampa automática, hábilmente



(FIG. 265). — *El sujeto atado sobre la tabla*



(FIG. 266). — *Cuadro esquemático*

disimulada y lo suficiente grande que permita el paso de un hombre.

El fondo del teatro, debe hallarse a una corta distancia de la trampa con el objeto de que esté al abrigo de las miradas de los espectadores que vigilan. En él se halla una puerta disimulada por medio de una figura que puede ser un Mefistófeles, un Hércules, u otro personaje fantástico cualquiera.

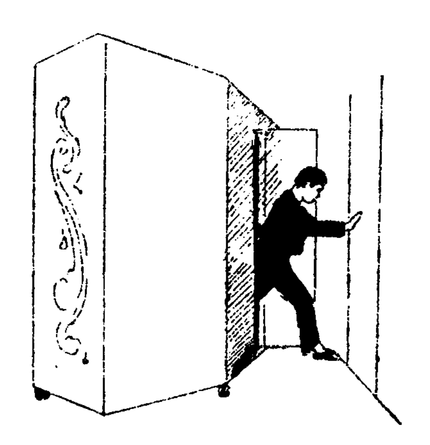
La presencia de esta figura no tiene más objeto que el de disimular la trampa de su puerta, que debe corresponder a la del fondo del pabellón.

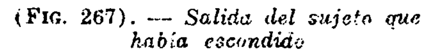
Por entre estas dos puertas es por donde pasará el sujeto, para ir a caer sobre un colchón colocado a este objeto detrás de la última puerta del fondo del escenario, quien una vez en pie, co-

rrerá entre bastidores y por los corredores hasta alcanzar el fondo de la sala de espectáculos, para poder contestar oportunamente la pregunta que le dirigirá el operador al notar su desaparición (Fig. 267).

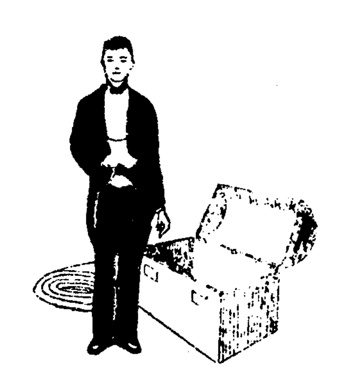
Dos personas pueden darse cuenta del paso del sujeto a través de las trampas. Estas son los dos espectadores que se hallan en el escenario.

La presentación de este juego tiene su combinación y ésta consiste en obligar a los dos espectadores a dar una vuelta alrededor del pabellón, y al terminar ésta, se les ruega que coloquen las manos sobre las puertas de delante con el objeto de hacer girar la casa para presentarla al público para que pueda examinarla por





(FIG. 267). — *Salida del sujeto que había escondido*



(FIG. 268). — *Presentación*

todos lados, antes de abrirla de nuevo. En el momento preciso que se invita a los dos espectadores a la ejecución de la maniobra descripta, es cuando el sujeto aprovechándose de su distracción, desaparece, operación que dura solamente un instante. Durante el tiempo que dura el examen del pabellón, lo aprovecha para llegar oportunamente al fondo de la sala de espectáculos.

En cuanto al bastidor donde se ata al sujeto, está provisto de una pequeña guillotina, que rompe las cuerdas por medio de un resorte situado al alcance de la mano del mismo. (Fig. 268).

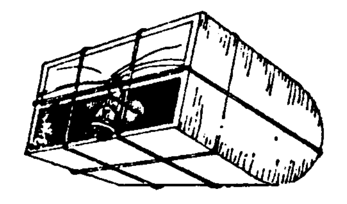
El mundo misterioso

Juego de gran espectáculo, ejecutado con éxito en todas las principales ciudades del mundo. Apareció por primera vez en la capital de Inglaterra, siendo más tarde importado a París.

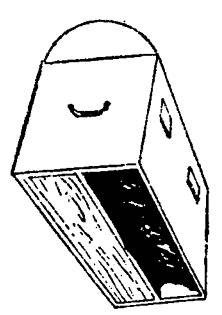
Consiste la experiencia en presentar un baúl-mundo, el que se hace reconocer minuciosamente por varios espectadores; en su presencia, se ata, se coloca dentro de una jaula, se ata de nuevo y lacra los nudos de la cuerda, y a pesar de todas estas precauciones, transcurridos unos segundos, ha logrado introducirse en su interior, un joven que generalmente figura ser o aparentar un indio, por lo que se ha llamado a este espectáculo "El baúl de las Indias".

Explicación del juego

El baúl posee una trampa formada por la mitad de su fondo (Fig. 269).



(FIG. 269). — ***El baúl con la trampa abierta***



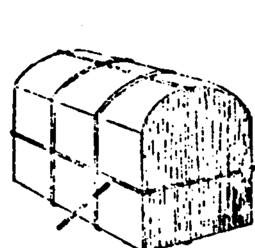
(FIG. 270). — ***El individuo entrando dentro del mundo***

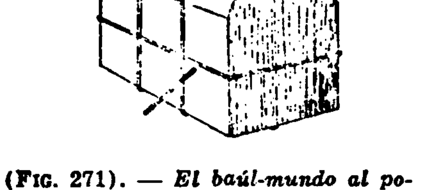
Para abrir el baúl se introduce una llave especial por uno de los agujeros, que como respiradores existen en el fondo del mismo, y la trampa se empuja hacia adentro.

Cuando el baúl está perfectamente atado, lacrado, etc., se coloca bajo una especie de pabellón que lo oculte a las miradas de los espectadores, entonces, el joven indio, invisible también para el público, coloca el baúl de lado, en la forma que indica la fig. 270, desata y escurre la funda de arriba a abajo, abre con la llave la trampa, penetra al interior del mismo, arregla luego otra vez la funda y cierra finalmente la trampa (Fig. 270).

Para colocar el mundo otra vez derecho, se vale de una palanca en forma de tornillo, que introduciéndola por uno de los agujeros que tiene dicho mundo, va dando vuelta (véase la fig. 271), hasta que al ir enderezándose lentamente, llega a perder el equilibrio y cae bruscamente en la posición deseada.

El ruido producido al caer el mundo sirve de aviso al prestidigitador, quien avisa al público que el joven indio ha penetrado ya en el baúl y entonces abre el pabellón, saca el baúl, con la ayuda de varios espectadores, desata lentamente las cuerdas y presenta al misterioso viajero (Fig. 272).





(FIG. 271). — *El baúl-mundo al ponerse otra vez derecho*

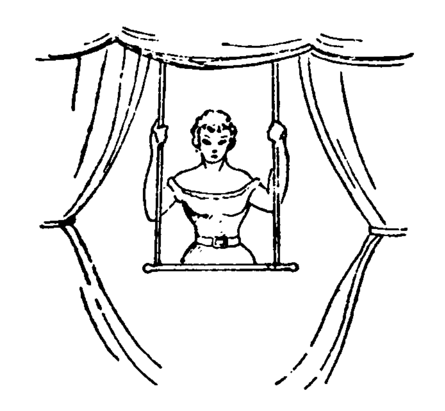
(FIG. 272). — *El joven saliendo del baúl*

La mujer busto

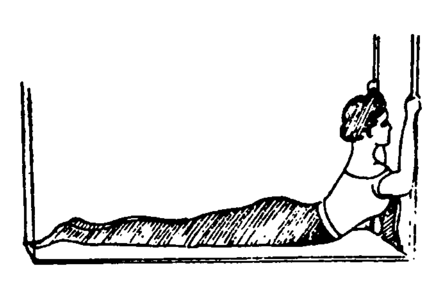
Esta experiencia se presenta en la forma siguiente: un pequeño teatro o centro del escenario cuyas paredes y fondo están tapizadas de negro y completamente a obscuras; la embocadura de este pequeño teatro puede estar pintada de color, ostentando tres o cuatro focos luminosos con objeto de que la luz vaya dirigida a los espectadores. La iluminación del resto de la sala de espectáculos será sumamente reducida procurando que ninguna de las luces envíe sus rayos directamente al centro del pequeño teatro. En el fondo del mismo aparece medio cuerpo de mujer, cuyas manos sujetan las cuerdas de un trapecio, en cuya barra parece apoyarse el tronco (Fig. 273). El prestidigitador armado de un fuerte bastón golpea por debajo del busto, a fin de demostrar que no

está oculto el resto de la mujer, la cual habla, ríe y levanta el tronco contrayendo los brazos.

Colóquese un tablero horizontal suspendido del techo por sus cuatro ángulos, encima del cual estará la mujer vestida completamente de negro en la forma que indica la figura 274, y cuyo tablero viene a terminar en el mismo trapecio junto a las cuerdas que lo sostienen. Este tablero también estará completamente recubierto de paño negro dispuesto de modo que se pueda balancear. En el extremo de dicho soporte y correspondiente al mismo centro del trapecio, va colocado un medio busto de cartón, sin brazos ni cabeza, los que reemplaza la mujer colocándose inmediatamente detrás del mismo. Esta experiencia es de una ilusión completa.



(FIG. 273). — *La mujer-busto*



(FIG. 274). — *La explicación*

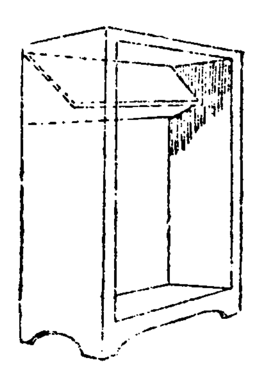
El armario mágico

Encerrad una dama en un armario completamente aislado de todo. Abriréis luego sus puertas y la dama habrá desaparecido encontrando en cambio, en su interior un caballero. Ciérrese de nuevo el armario, y al abrirlo, vuelve a reaparecer la dama y desaparece el caballero, pudiendo practicarse indefinidamente la experiencia hasta que al final se ejecuta haciendo aparecer juntos a la dama y al caballero.

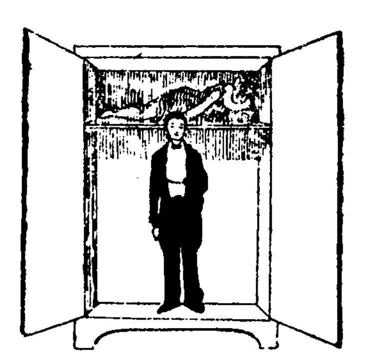
Explicación del juego

La figura 275 dará una idea sobre la construcción del armario.

Como puede verse, el armario contiene en su parte superior un anaquel como si estuviera destinado a guardar ropa u otros objetos. Sobre este anaquel, es donde una de las dos personas se oculta cada vez que se realiza la experiencia. Para disimularlo, hay un espejo sujeto al techo del armario, por medio de visagras o goznes, en la forma y disposición que indica la figura 275, el que ocultará la persona que se trata de escamotear a los ojos de los espectadores (Fig. 276)



(FIG. 275). — *El armario con su espejo en el anaquel superior*



(FIG. 276). — *La persona oculta detrás del espejo*

Para verificar la sustitución, la persona oculta detrás del espejo no tiene que hacer otra cosa que empujarlo hacia arriba, descender del anaquel para que ocupe su sitio la otra persona y bajar otra vez el espejo (Fig. 277).

Para que la solución resulte completa, es indispensable que el techo, suelo, lados, fondo e interior de las puertas del armario estén pintadas de un color y dibujo uniforme, pues así, al reflejarse el espejo, el techo pasa inadvertido.

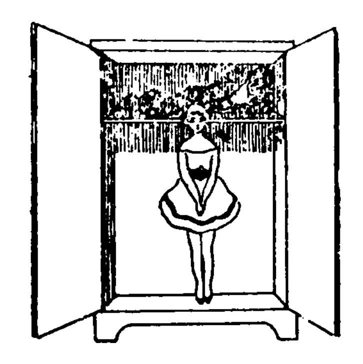
Escamoteo de una señorita

Este escamoteo consiste en colocar una silla en el centro del escenario, aislada del suelo por medio de un periódico. Sentada

luego una dama en la silla, la cubrís con una tela de seda, de modo que se amolde estrechamente al cuerpo. Tomad entonces la tela por el centro y en el momento de terminar las palabras "uno, dos, tres", velo de seda y dama han desaparecido.

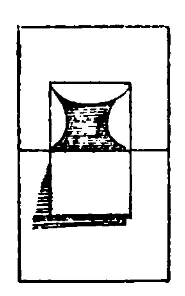
Explicación del juego

El periódico extendido bajo la silla colocada en el centro del escenario, está recortado, coincidiendo dicho recorte, disimulado por los caracteres de la impresión, con una trampa practicada debajo del mismo. El objeto, pues, del periódico es doble; el de aislar la silla y el de disimular la trampa por la que debe escurrirse la persona que se trata de escamotear (Fig. 278).





(FIG. 277). — *Cambio de persona*

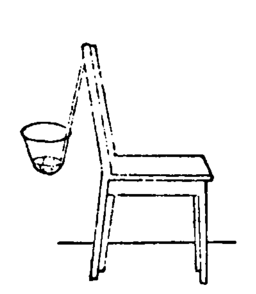


(FIG. 278). — *Modo de estar cortado el periódico*

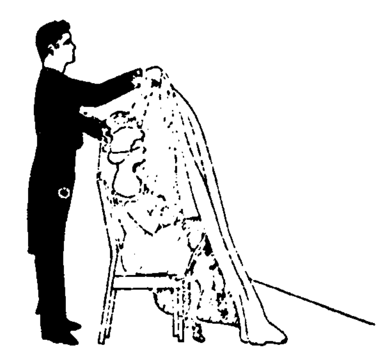
La silla que sirve para este juego, como puede verse en la figura 279, no tiene travesaños de ninguna clase, ni el respaldo, ni bajo el asiento, que el móvil para poder dejar pasar la dama por entre los dos pies de adelante. Tiene, además, la silla, sujeta en la parte alta de su respaldo, un armazón de alambre finísimo (para que resulte invisible a los espectadores) que al principiar el experimento está vuelto hacia atrás (Fig. 279). Cuando la persona sentada en la silla va a ser escamoteada, el prestigitador coloca con ayuda de su tela de seda, el armazón de alambre sobre la dama, y para efectuarlo extiende delante de la misma dicha tela en toda su extensión, dando antes una o dos vueltas por el escenario para que vean los espectadores que ni por un lado ni por otro, contiene trampa alguna.

Hecho esto, coloca el velo sobre la señorita (Fig. 280), la que una vez desaparecida, continúa a los ojos de los espectadores sentada en la silla, gracias a la ilusión producida por el armazón de alambre que moldea perfectamente su cabeza y espalda.

Mientras el velo de seda moldea la silueta de la dama, el prestidigitador, aprieta con el pie un resorte disimulado en el suelo que abre la trampa oculta por el periódico, permitiendo el paso de la persona sentada por entre los barrotes del asiento, el que también se dobla hacia abajo para que pase con más facilidad (Fig. 281).



(FIG. 279). — *Silla preparada*

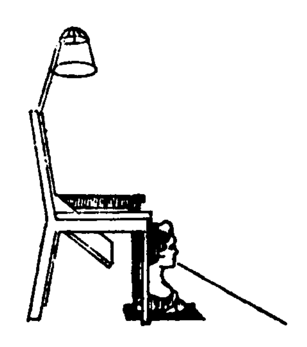


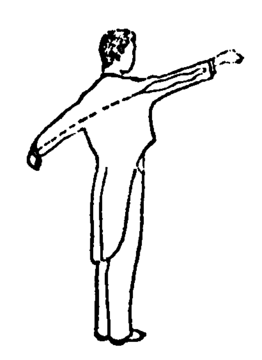
(FIG. 280.). — *Cubriendo a la dama con el velo*

Una vez debajo la señorita, con la ayuda de papel engomado arregla el diario, que está abierto en sus cortes y cierra luego la trampa de madera. La silla toma asimismo su forma natural. El prestidigitador escamotea por último el velo de seda por medio de una cuerda que pasa por dentro de la manga de su frac y vuelve por fin hacia atrás el armazón de alambre de la silla.

El modo de efectuar el escamoteo del velo de seda, es como sigue: se ata una cuerda en la muñeca del brazo izquierdo, hágase pasar por dentro de la manga, sobre la espalda, entre el frac y el chaleco hasta llegar por la otra manga, a la mano derecha. Para regular su medida, se apoyan los codos contra el cuerpo (a la altura del talle). La cuerda tiene una anilla por la parte que corresponde a la mano derecha, que es donde se sujeta el velo, y haciendo un movimiento brusco, extendiendo los brazos, desaparece instantáneamente el velo por entre las mangas (Fig. 282).

Se levanta luego la silla, se toma el periódico y se enseña al público para que vea que está intacto (Fig. 283).





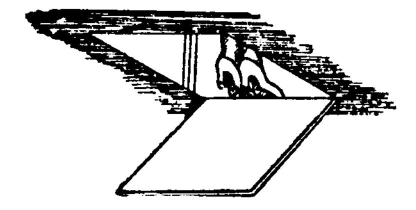


(FIG. 281). — *Descendiendo la señorita*

(FIG. 282). — *Escamoteo del pañuelo de seda*

La trampa del pavimento de entrada sobre la que se opera, debe tener un ancho de 32 centímetros por 40 de largo. Está sostenida por dos goznes o visagras colocadas a la derecha del espectador. El cerrojo que la cierra por la parte de abajo, debe estar en contacto con un resorte que permita descorrerlo, en el





(FIG. 283). — *Presentación del periódico para demostrar que está intacto*

(FIG. 284). — *La trampa abierta hacia abajo*

momento que el pestidigitador le convenga, abriéndose entonces la trampa hacia abajo. En este momento, pues, es cuando la persona sentada en la silla, al faltarle el apoyo de los pies, desciende por la trampa abierta (Fig. 284).

La construcción de la trampa practicada en el periódico, requiere mucho cuidado y precaución.

Conviene tomar dos periódicos y pegarlos por sus bordes, para que tenga más resistencia; uno que sirve a efecto es el *Times*, sin cortar. Para más consistencia, se corta la trampa con una navaja y se le pega un pedazo de tela por debajo, que hace las veces de gozne.

Sobre los otros tres lados de la trampa, se coloca una tira de papel que sobresalga medio centímetro, al objeto de impedir que la trampa sobrepase del corte practicado.

Los armarios escamoteadores

Nuevo sistema de armario conocido por "Armario de los hermanos Davenport", por el que se obtienen apariciones y desapariciones.

Se ha abusado muchó de la presentación de armarios para el escamoteo de una persona, tanto, que puede decirse que está ya el sistema demasiado agotado, siendo no poco menos que de dominio público el secreto de semejante espectáculo. Ver aparecer un armario y oír a espectadores que exclaman:

—¡Muy bonito! ¡Muy bien!; pero todo es cuestión de uno, dos o tres espejos.

Y realmente tienen razón, tratándose de armarios, puesto que a veces hay un espejo y en otras ocasiones dos.

Es conveniente tener conocimiento de los diversos sistemas de armarios, pues según los casos, sirven mejor unos que otros. Nosotros los dividiremos en tres sistemas principales, cabiendo dentro de los mismos, algunas variedades más o menos notables.

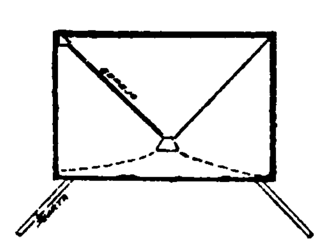
I

Los armarios sistema de los hermanos Davenport, son los que sirven especialmente para disimular la desatadura del operador. Los diferentes medios de atar y desatar, están generalmente descriptos en muchos juegos, como en los postes, anillos, nudos, etc., y repetidos variando las explicaciones. Pertenecen a la misma categoría los armarios desmontables en tablas o bastidores forrados de tela, de madera o de metal, y que están dotados de algún mecanismo, reciben también el nombre de armarios mecáni-

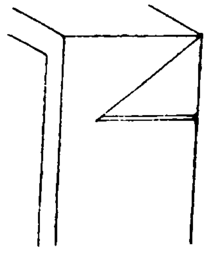
cos y sirven especialmente para los llamados fenómenos espiritistas.

II

Los armarios para la desaparición. Una persona entra en uno de estos armarios y se cierra; en seguida, al volverlo a abrir, el sujeto ha desaparecido, o a lo mejor así parece, pero en realidad está oculto por medio de dos espejos, B, C, de la figura 285. Los espejos B. B., se hallan arrimados a los lados del interior del armario A. A., de la figura 285. Cuando la persona que se halla dentro del armario quiere desaparecer, tira hacia los dos espejos, los que estando montados sobre goznes, giran con facilidad y quedan apoyados en el pilar C., formando un triángulo. La per-



(FIG. 285). — *Esquema de la trampa del armario*



(FIG. 286). — *Armario visto de lado con el espejo*

sona se encuentra, pues, encerrada dentro del triángulo B. C. B., formado por el fondo del armario B. B. y los dos espejos B. C., cada uno de los cuales refleja su lado B. A., y hace creer al espectador que en realidad ve el fondo del armario B. B. Estos armarios, generalmente, están dotados de ruedas, a fin de poderlos examinar por todos lados.

III

Estos armarios sirven para cambios, transformaciones y metamórfosis. En apariencia resulta un armario corriente, pero de grandes dimensiones. El bastidor central está suprimido, existiendo no obstante, un anaquel. Este anaquel es el que sirve para el juego. En la figura 286, puede verse un espejo que va desde el ángulo superior del armario, al extremo del anaquel. Este espejo refleja el techo del armario, pero resulta el color del fondo, pare-

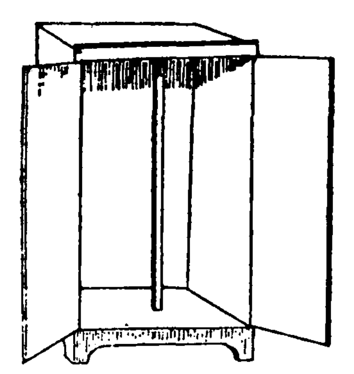
ciendo así que no hay nada encima del armario. Una persona encerrada dentro del armario puede transformarse sirviéndose de vestidos ocultos dentro o sustituir con otra persona que adrede estaba oculta en el anaquel, o bien desaparecer, ocultándose asimismo detrás del citado espejo. Un gozne colocado en los ángulos, permite el movimiento fácil del espejo y para evitar los choques peligrosos se coloca una tira de caucho en el sitio del anaquel donde se apoya el espejo.

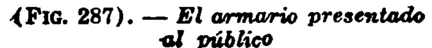
La figura 287 representa el armario a vista del público.

El mismo armario puede construirse de forma más pequeña, para servir únicamente para ocultar objetos. Pueden, asimismo, construirse en piezas desmontables, y se arman en presencia del público.

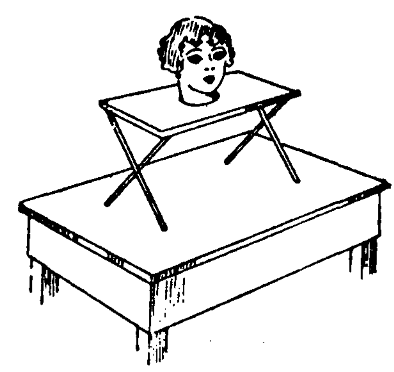
Salomé

El objeto del juego es presentar una cabeza viviente sobre una mesa, cuyo cuerpo resulta absolutamente invisible para los espectadores (Fig. 288). Este juego puede presentarse de diversos modos, pero el sistema de ocultación puede variar muy poco.





(FIG. 287). — *El armario presentado al público*



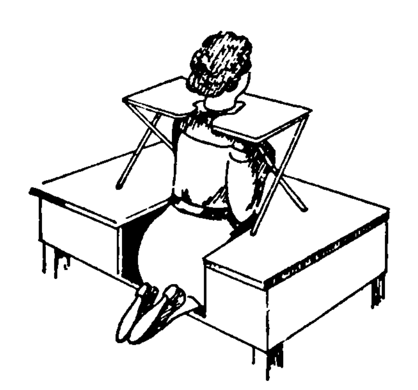
(FIG. 288). — *Presentación del juego*

La forma de la mesa puede ser cualquiera, siendo la cuadrada la más usual y recomendable. El tablero de la mesa está horadado para dar lugar a la persona cuya cabeza se exhibe, y que permanece de rodillas dentro de la mesa; por medio de un falso fondo se dispone del sitio necesario y posible para ocultar el cuerpo, cuyo

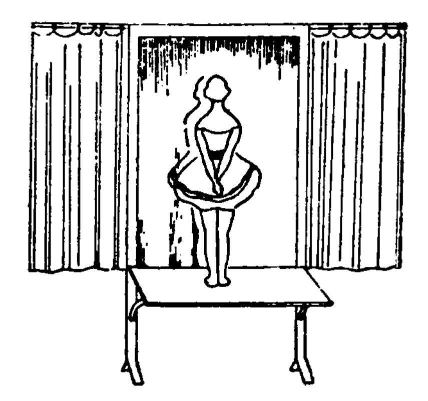
resto queda escondido detrás de la silla de tijera colocada sobre la mesa. En cuanto a la parte delantera de la citada silla, está guarnecida de dos espejos. El de encima refleja el borde de la mesa, cuyo color ha de ser idéntico al del fondo del escenario, y el de abajo, refleja el revés del asiento, forrado adrede de una ropa cuyo dibujo y color coincida asimismo con el citado fondo escénico. De esta disposición resulta a la vista, el vacío debajo de esta silla. Para esta exhibición, debe especialmente escogerse una mujer de poca estatura o una jovencita (Fig. 289).

Desaparición de una señorita a través de un espejo

Juego que sorprende cada vez que se ejecuta, siendo imposible adivinar su combinación. Se le conoce por otros muchos nombres, pues cada prestidigitador que lo ha presentado lo ha de-



(FIG. 289). — *El mismo juego visto por detrás*



(FIG. 290). — *Presentación del juego*

nominado según le ha parecido, pero creemos, al presentarlo con el título que encabeza este capítulo, darle una denominación adecuada a su objeto.

En el escenario solamente se ve la presencia de un espejo de grandes dimensiones, montado sobre pies y dotado a derecha e izquierda de dos varillas que sostienen cada una de ellas, una ligera cortina de seda, corrediza (Fig. 290). El prestidigitador presenta al público el aparato, haciendo observar la imposibilidad de contener un espejo ningún mecanismo y, además, que está mon-

tado sobre unos pies que lo elevan a unos 60 centímetros del suelo. Se presenta en seguida una señorita, la que, una vez colocada una gruesa losa de cristal sobre dos soportes que tiene el aparato a sus pies y una barra metálica que atraviesa el espejo por su parte inferior, con ayuda de una silla, taburete o escalera plegable, se sube sobre la indicada losa que se acaba de instalar, pero en lugar de mirar al público, queda de cara al espejo, como si se tratara de examinarse algún detalle del vestido, peinado, etc., lo que observado por el prestidigitador, le ruega cambie de posición, cosa que cumple al instante, pero a los pocos segundos, confirma de nuevo su interrumpido examen, tomando la posición primitiva o sea volviendo la espalda al público. Esta vez el operador no insiste de nuevo a que guarde una posición más escénica. En este momento, con la ayuda de un secretario, se trae a escena un ligero biombo de tres hojas, muy delgado, a fin de convencer a los espectadores de que es imposible que contenga mecanismo alguno. Luego de enseñado, con la cooperación del ayudante, ocultan a la señorita con el biombo, quedando visible el espejo por los lados y parte inferior, lo que destruye la idea de que pueda existir ninguna superchería en el juego.

Transcurridos unos instantes se retira el biombo y la señorita ha desaparecido. Para demostrar que no se halla oculta en parte alguna, se repliegan las cortinas, y se vuelve el espejo del otro lado, procediéndose a un minucioso examen, que no da otro resultado que la evaporización de la señorita sin dejar huella alguna. El biombo es también objeto de examen, que tampoco da resultado satisfactorio.

La mejor manera de comprender este juego es fijarse bien en el croquis que del aparato representa la fig. 291, y en la siguiente explicación: El espejo E. B. F. D., está sesgado o cortado en su parte baja en la forma que indican los puntos o. o. o. o., estando oculto este corte por medio de otro pequeño espejo, indicado por las letras A. B. C. D., colocado delante del grande y cuya línea de juntura o superposición queda disimulada por la varita metálica A. C., que tiene por objeto el apoyo de la plancha de cristal que descansa al mismo tiempo sobre los soportes A. B. y C. D.

Escamoteo

La señorita hallándose sobre la plancha de cristal A. C., se mira al espejo. Se la oculta con el biombo, que toma la posición

P. P. P. P. el que la cubre por completo. En este momento, un ayudante abre una puerta secreta del fondó del escenario, que coincide con las dimensiones del espejo, levanta el espejo E. B. F. D., cuya parte superior se oculta en el frontis del aparato y toma la posición E. F. A. C. dejando la abertura o. o. o. o. sobre la varita B. D. Los movimientos que acaban de describirse, no pueden ser sospechados porque los lados y parte baja están siempre visibles y en el mismo estado. El ayudante, así que ha terminado de levantar el espejo, coloca una especie de puente entre la puerta y la varita de hierro B. D., y entonces la señorita, apoyándose en el biombo se va deslizando por la abertura, sacando en primer lugar los pies, siendo recibida entre bastidores. Entonces, se vuelve el espejo a su primitivo estado, se retira el puente, se cierra la puerta oculta, y la operación de escamoteo ha terminado. El prestidigitador, puede en este momento volver del otro lado el espejo, recoger las cortinas y proceder al examen de todo el aparato y nada se notará que pueda indicar en qué forma se ha procedido para el escamoteo.

La metempsicosis

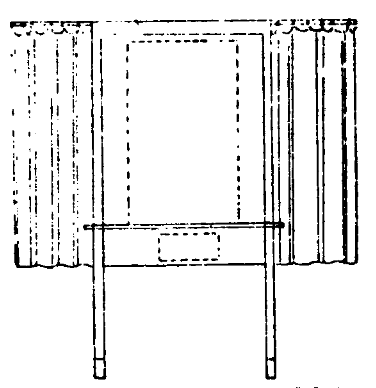
El mismo juego se ha presentado con diversos nombres, siendo el que encabeza el capítulo, el suyo primitivo. Se le ha denominado también "La cabeza de Galathea", "La vida en la muerte", "Transformaciones mágicas", etc. Todo esto demuestra que a pesar de lo mucho que se ha presentado, continúa revistiendo gran importancia.

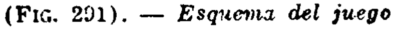
El efecto de este juego es bien sabido; no obstante, creemos conveniente darlo a conocer, antes de explicarlo. El escenario está muy escaso de luz, de un efecto sombrío y en su fondo aparece un hueco muy iluminado, generalmente pintado de negro. El prestidigitador da a examinar una cabeza de yeso al público, la que, recogida ya, la coloca dentro del hueco citado y anuncia que va a animarla en presencia de los espectadores. Poco a poco, la cabeza va tomando el color de la carne, se animan los ojos, mueve los labios y por fin habla. Anúnciase luego, que la misma cabeza, que pocos momentos antes se había animado, podía hacerse perecer y convertir en cráneo; dicho lo cual, la cabeza empieza a tomar el color amarillo y acaba por convertirse en un verdadero cráneo que los espectadores pueden examinar. Vuelto a colocar el cráneo en su sitio, se le convierte en un hermoso ramo de flores;

en pecera, llena de colorados peces, etc., y así sucesivamente, pueden seguir las transformaciones, hasta que finalmente, se acostumbra terminarlas haciendo aparecer de nuevo la primitiva cabeza.

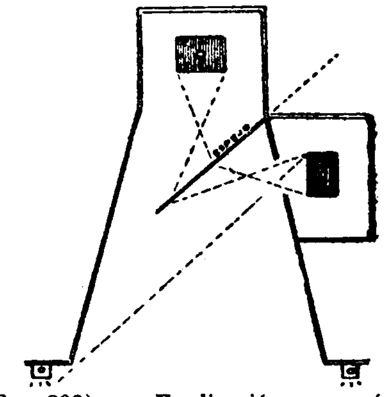
Si en lugar de una cabeza, quiere hacerse la experiencia con una estatua, puede perfectamente efectuarse, pues el sistema es exactamente igual, variando en este caso las dimensiones de los aparatos.

Para comprender fácilmente el mecanismo del aparato que se





(FIG. 291). — *Esquema del juego*



(FIG. 292). — *Explicación esquemática del juego*

emplea para este juego, hay que fijarse atentamente en el croquis (Fig. 292).

Como puede verse por la figura precedente, la escena visible para los espectadores está en A. B. C. D., que se halla en el fondo de la ante-escena E. A., E. D., siendo imposible al público ver nada más.

Dentro de este pequeño escenario se coloca la cabeza de yeso O. Existe entre la cabeza de yeso y el público, un espejo sin alinde, cuya presencia ignora en absoluto. Para colocar el objeto en A. B C. D., el prestidigitador lo ha pasado por debajo o por el lado del espejo, según sea la disposición de éste. Este objeto está vigorosamente iluminado. Cuando se quita la luz al objeto O., queda invisible, porque todo está negro, la antescena A. E. E. D., como también la escena A. B. C. D. En este estado, se enciende un fuerte foco de luz en el sitio O. de la figura donde estará colocado un segundo objeto, que el espejo reflejará y hará visible en el mis-

mo sitio O. El cambio de luz debe hacerse progresivamente, es decir, que O., no debe estar completamente apagado, cuando se dé la luz en O', lo que hará que los dos objetos se vean a la vez y parecerá que se confunden y se convierten en uno solo. (El efecto es exacto al producido por la proyección de los cuadros, por un aparato proyector doble). El final de la experiencia, es fácil de comprender. La cabeza de yeso O., se funde y aparece la cabeza viva en O', mientras tanto, se sustituye la cabeza de yeso O., por un cráneo y aparece entonces en O', se coloca un ramillete de flores que también resultará visible cuando corresponda.

Este mismo juego puede presentarse en grandes proporciones, sustituyendo la cabeza de yeso por una estatua de dimensiones naturales. En este caso, el espejo que sirve para el reflejo debe ir montado sobre una carretilla o con ruedas, a fin de poder retirar en el momento de colocar la estatua. El puntillado negro de la figura indica la dirección del espejo cuando se retira para dejar libre el sitio O., y pueda pasar la estatua con facilidad.

Para la iluminación de los dos objetos, puede utilizarse cualquiera de los usuales, el que se indica en el juego de los fantasmas es excelente, pero no es exclusivo, pudiendo servir hasta el petróleo con buenos resultados.

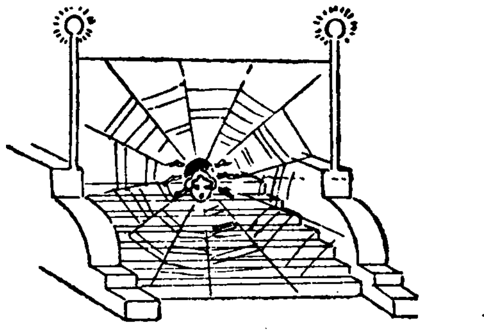
La mujer araña

La ilusión conocida por "La mujer araña" es muy curiosa y aun cuando ha sido presentada diferentes veces, no por esto deja de tener siempre su atractivo.

Se presenta ante el público las gradas o primeros peldaños de una escalera suntuosa. Esta escalera, de unos diez escalones, tiene a ambos lados su correspondiente pretil de la forma que indica la figura 293, donde se colocan algunas macetas con flores y candelabros, pintándose detrás la pared y puerta de una casa. El prestidigitador presenta esta ilusión saliendo por la puerta de la escalera, caso que la haya o solamente desde la escalera, cuando aquélla no existe. Representa ser el dueño del inmueble, inhabitado desde mucho tiempo, y al salir del mismo, se apercibe de la presencia de una enorme araña con cabeza de mujer, que ha tejido su red encima de la escalera, y al verla retrocede con espanto. Para dar un poco más de efecto al juego, explica algo relacionado con las arañas y que la que está en presencia de los espectadores ha adquirido enormes proporciones debido al muchísimo tiempo que ha estado deshabitado el inmueble.

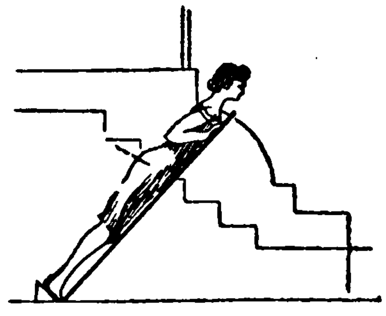
La ilusión del juego es completa. Los espectadores no ven otra cosa que una cabeza de mujer unida al cuerpo de una enorme araña, que se sostiene en el centro de su red encima de la escalera de una casa.

Examinando el croquis que representa la figura 294, se verá que la red de la araña está sostenida en alto y a derecha e izquierda por los dos candelabros, que partiendo del cuello de una joven y formando medio ángulo recto con el fondo del tercer escalón, se verá con facilidad el secreto de esta misteriosa ilusión. Este espejo, realmente oculta los tres peldaños inferiores y produce el





(FIG. 293). — *Presentación del juego*



(FIG. 294). — *El mismo visto por detrás*

efecto de que está aislada la cabeza de la dama. Está el espejo curvado por arriba para poder encajar el cuello de la dama y el borde superior del mismo, se disimula por medio de algún hilo de la red. El cuerpo de la araña es de cartón y lo tiene colocado la dama en su cabeza como si fuera un sombrero.

Es indispensable que todos los detalles del mecanismo del juego estén colocados en perfecta uniformidad para que la exactitud del reflejo de la escalera resulte apropiado. El público debe estar situado a la correspondiente distancia para evitar que no vea el espejo. Y finalmente, el prestidigitador no debe bajar más de tres escalones, pues de lo contrario se le ocultarán los pies detrás del espejo y entonces... ¡adiós ilusión!

Anfítrite

Una variación del juego de los fantasmas, puede decirse, que es el conocido por "Anfítrite", "Neptuna", "Magneta", etc., deno-

minaciones con que se ha dado a conocer. Este juego debe presentarse en una disposición especial para que produzca verdadero efecto.

El juego se presenta por medio de un pequeño escenario colocado muy alto y así que se corre la cortinilla que oculta el fondo se presenta a la vista del público una escena que representa el mar con la puesta de sol en el horizonte. En el aire aparece una mujer que evoluciona después bajo las aguas lo mismo que si fuera un pez de grandes dimensiones, se acerca y se aleja, vuelve boca abajo, etc., evolucionando en toda la extensión de la escena, y después de transcurridos unos cuantos segundos, se dirige hacia el vacío y desaparece.

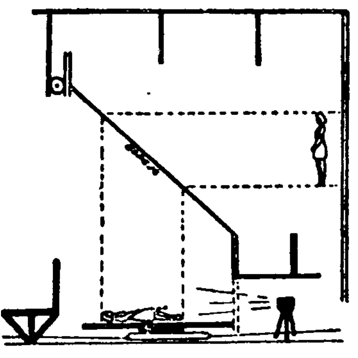
Como hemos dicho al principio, este juego es un aplicación del de los espectros y realmente se ejecuta de la misma manera.

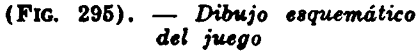
La escena que está a la vista del espectador es lo único visible, pues existe un espejo inclinado, cuya existencia es ignorada para el público, que refleja una mujer tendida sobre un plano oscilante y resbaladizo. Cuando debe aparecer se traslada el plano al sitio deseado y Anfítrite, reflejada por el espejo, parece que sube moviendo el plano, evoluciona en el vacío, y con algunos movimientos ejecutados por la misma figura parece que está nadando. El armazón o soporte sobre el que está tendida la persona que es reflejada por el espejo, ha de estar forrado de terciopelo negro, a fin de evitar todo reflejo que no sea ella misma, la mujer debe, asimismo, llevar un vestido brillante y claro, y estar iluminado por un potente foco de luz. Se acostumbra a interponer entre el espejo y los espectadores, una o dos gasas con espejuelos, que endulzan el efecto e impiden poderse notar cualquier reflejo del espejo, evitando asimismo que si a cualquier chusco se le ocurre echar algún objeto a "Anfítrite", diese contra el espejo, que podría romperse o descubrir el misterio del juego (Fig. 295).

El suplicio japonés

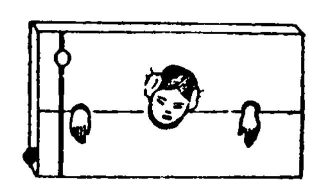
Una desgraciada japonesa ha sido condenada al suplicio de la "cangue", o sea a ser encerrada en un grueso cepo de madera que no le deja pasar más que la cabeza y las manos. Pero a pesar del cuidado con que se la ha encerrado y de la solidez del aparato, ha sabido deshacerse del mismo y evitar la compañía de su verdugo, lo que, además de ser para ella una suerte, pues generalmente estos suplicios terminan con la decapitación del que los sufre, es

laudable para nosotros, pues así podremos tener noticia de los medios que pueden emplearse para lograr esa evasión sin precedente. (Fig. 296). Esta es la forma o explicación que puede darse para anunciar la "cangue japonesa". El aparato, formado por dos piezas unidas por sus goznes, se da a examinar al público. Entre las dos piezas la paciente está sujeta por el cuello y las manos entre las aberturas, bien calculadas a este fin. Se cierra luego con llave y se le colocan cadenas. Además se ata el aparato con una cuerda, en forma de cruz y se lacra. Es pues, imposible salir de él sin romper el cordón, cadenas y lacre. A pesar de todo, la japonesa se libra de este suplicio. Para conseguirlo, se la cubre con un biom-





(FIG. 295). — *Dibujo esquemático del juego*



(FIG. 296). — *Presentación del juego*

bo por espacio de 30 segundos, reloj en mano, pasados los cuales aparece libre y el aparato intacto.

El secreto está en la construcción del aparato. Este parece realmente sólido, no obstante, pueden destornillarse las clavijas A y B de debajo y abrirse el aparato. Estas clavijas están construídas con resorte y éste lo abre el prestidigitador en el momento que coloca la cuerda en cruz, la que no opone resistencia a la abertura de la palanca del aparato. Esta palanca permite abrir el aparato lo suficiente para que la japonesa pueda sacar la cabeza. Una vez libre, arregla el aparato y coloca la clavija en su sitio. Otro sistema consiste en un resorte que la misma japonesa aprieta y abre la palanca P. P.

Existe otra forma de cangue, pero el atado es el mismo, solamente varía el agujero central, que en lugar de estar en línea recta está a doble ángulo. Siempre es, no obstante, preferible el

aparato primeramente descripto, el que va provisto de un pie, que ayuda a la japonesa a sostener el peso demasiado excesivo del cepo. Otros sistemas que no describimos, se han presentado también, pero no permiten la aplicación del cordón y lacre. (Fig. 297).

Los fantasmas

El espectáculo de los fantasmas es clásico, razón por la que nos ocupamos de él, pues, por otra parte, está muy descripto en todas las obras de Física. Por su aplicación en diversas experiencias y también por la gran ilusión que produce, no queremos de-



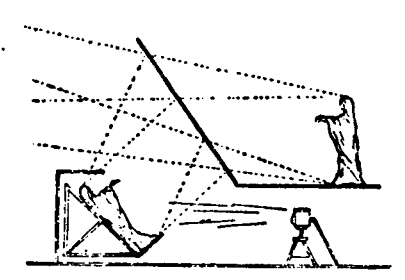
(FIG. 297). — *Mecanismo del aparato* (FIG. 298). — *Presentación*

jar de explicar este fenómeno de física espectral, que es la base de algunos importantes espectáculos (Fig. 298).

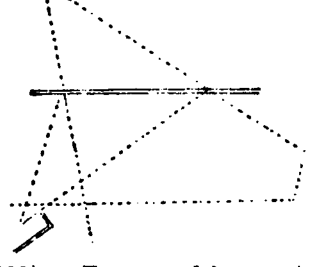
El fantasma, muñeco, persona o lo que se pretenda, invisible para los espectadores, se refleja sobre un espejo sin alinde, cuando está vivamente iluminado y vuelve a quedar invisible, cuando está exento de los vigorosos rayos de luz. Estas pocas palabras que preceden, son en síntesis la descripción de lo que son o en lo que consisten los fantasmas o espectros y cuya explicación es como sigue:

Debe colocarse el espejo sin alinde, cuya existencia es ignorada por el público, en posición inclinada, ya sea de abajo hacia arriba (Fig. 299), o bien de lado (Fig. 300), según, el sujeto reflejado esté situado debajo del escenario, u oculto entre basti-

dores. El sujeto, objeto o reflejo, debe guardar la misma dirección del espejo, debe inclinarse en su ángulo, ya sea oblicuamente si es entre bastidores o completamente inclinado, si está oculto debajo del escenario. En este último caso, como le sería imposible sostenerse a la persona que actúa de fantasma, se sostiene ésta sobre un armazón movible recubierto de terciopelo negro, que evita su reflejo; y por lo tanto, su apariencia. Hay que tener en cuenta que todos sus movimientos son reflejados inversamente. Sólo debe mover los brazos y hará el efecto de que está andando por el suelo.



(FIG. 299).—*Esquema del mecanismo*



(FIG. 300).—*Esquema del mecanismo*

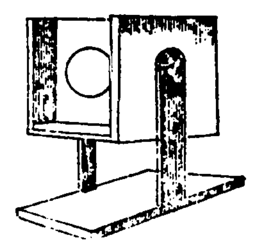
Teniendo en cuenta la inversión de los movimientos que resulta del reflejo, el que actúa de fantasma debe efectuarlos al revés de lo que se desea que resulten.

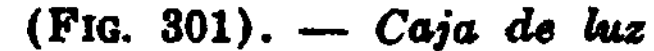
El cristal que sirve de espejo se halla colocado entre el actor que está en escena y los espectadores. Este cristal permite que dicho actor sea perfectamente visto por el público mediante la iluminación suficiente para ello; pero para que el fantasma o espectro sea visible, es preciso que esté iluminado con mayor intensidad. Se logra esto mediante la caja luminosa representada por la figura 301, dotada de un foco oxídrico, eléctrico, etc., y si es posible, acompañado de distribuidor de rayos luminosos (Fig. 302).

La figura 298 puede dar una idea del resultado del reflejo de un fantasma, por medio de un espejo colocado lateralmente, o sea apartando aparentemente al escenario el fantástico actor oculto entre bastidores.

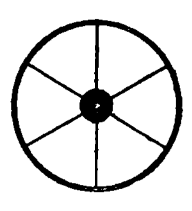
El espectáculo de los fantasmas, conocido por "Los espectros", tiene una historia bastante accidentada y curiosa y que creemos del caso darla a conocer a nuestros lectores.

Robín los dió a conocer en su teatro de París, en el año 1863. Papper ya los había exhibido en Londres un año antes, en 1862 y vendió su propiedad a Mr. Holstein, director del Chatelet, quien entabló una reclamación judicial a Robín. Este último pudo probar, que en 1847 había inventado los espectros y presentando en Lyon y Saint-Etienne, cuyo secreto comunicó a un amigo suyo, quien hizo del mismo un juguete, y supuso que de ese juguete habría de nuevo Papper ideado semejante espectáculo. Sea lo que fuese, lo cierto es que a un mismo tiempo en París se representó por duplicado el espectáculo. Robín, en su teatro, bajo el título de "Espectros vivientes e impalpables", y Holstein en el Chate-





(FIG. 301). — *Caja de luz*



(FIG. 302). — *Distribuidor de rayos luminosos*

let, con el de "Secreto de Miss Aurora". El efecto en ambos teatros fué sorprendente, empleándose para el espectáculo tres espejos de cinco metros de altura.

También se aprovecharon de los espectros Robert Houdin, que los presentó en su teatro, y Lassaique, que los dió a conocer en varias poblaciones de la vecina República.

Una aplicación que fué célebre en su tiempo, fué la presentada por Robert Houdin en una pieza titulada "La Tsarine", representada en un teatro de la Poorte-de-Saint-Martin de París. En la escena figuraba el Zar Pedro III, asesinado y colocado en su ataúd; de pronto desaparecía su cuerpo y quedaba únicamente la cabeza suspendida en el aire y mirando a su asesino.

Tales fueron las primeras aplicaciones de los espectros. Posteriormente se han representado de diversas maneras más o menos científicas, por Mr. Méliés, director del teatro de Robert Houdin, siendo una de las más importantes la conocida por el "Castillo de los fantasmas".

La ilusión producida por el reflejo del espejo sin alinde amal-

gama de azogue, ha servido para creaciones más o menos artísticas e ingeniosas, ya que no viendo los espectadores la aparición de un fantasma envuelto en una sábana, no han sospechado que el nuevo espectáculo que se ofrecía a sus ojos, no era otra cosa que una aplicación del primitivo procedimiento, variado por la presentación de una escena totalmente diferente. Tales han sido, por ejemplo, la Metempsícosis y otros varios espectáculos.

De las aplicaciones que podían sacarse de semejante espectáculo, merece especial mención la usada por Robert Houdin, que ya hemos citado, representada en el teatro de París "L'Ambigu", y titulado la "Tsarine", cuya descripción dada por el mismo Robert Houdin es como sigue:

"De un peñasco sale un sarcófago, se levanta, abre y aparece un fantasma envuelto en una mortaja. Cae el sarcófago; el espectro continúa en pie; el borde de la mortaja cae y aparece la fisonomía lívida de Pedro III que viene a desenmascarar a un impostor que se hace pasar por él. El falso zar, desenvaina la espada y de un golpe le corta la cabeza, que rueda por el suelo con estrépito. Inmediatamente, la cabeza viviente de Pedro III aparece sobre el cuerpo del fantasma. El falso zar, alocado, se precipita sobre el espectro, el que cae dentro del ataúd, pero su cabeza queda suspendida en el aire y en el mismo sitio. El usurpador golpea con el sable dicha cabeza, la que continúa inmóvil y el sable pasa a través de la misma sin dejar huella alguna. Entonces aparece bajo esta cabeza el cuerpo de Pedro III, de gran uniforme y con todas las condecoraciones".

Sin entrar en detalles de esta presentación de fantasmas, puede fácilmente descubrirse en la misma una aplicación de la célebre Metempsícosis, o sea, la sustitución de un objeto material por otro objeto.

En su teatro del boulevard del Temple, el célebre físico Robín después de presentar los clásicos fantasmas, dió a conocer algunos espectáculos interesantes, basados en el mismo procedimiento. Merece especial mención la conocida por el título "Muerte viviente", que consistía en la siguiente escena: Un novio llora en el cementerio la pérdida de su amada. Esta aparece de súbito envuelta en su sudario que abandona para acercarse a su novio vestida con el traje de bodas. El pobre novio le tiende las manos y cuando cree tocarla, pasan las manos a través de su cuerpo impalpable que va desvaneciéndose y acaba por desaparecer. La escena que acaba de describirse por lo demasiado lúgubre, fué sustituída por otras, entre ellas: "El diablo de Paganini" y por

"El zuavo de Inkermann". En la escena de "El diablo de Paganini", el ilustre Paganini se duerme. Al instante aparece un diablillo con un violín y se sube sobre el dormido tocando tranquilamente una pieza músical, mientras que el pobre Paganini se retuerce entre las visiones de su pesadilla y trata de apartar de sí al espantoso músico a quien intenta también estrangular. En la escena de "El zuavo de Inkermann" llega éste al despacho de un doctor y al poco rato disputan, concluyendo por desafiarse; los dos adversarios se baten en desafío, oyéndose el choque de las espadas, no pudiendo el doctor vencer a su adversario a quien atraviesa con su espada varias veces, sin resultado alguno, y, por último, va desapareciendo lentamente como si fuera una sombra.

También en Inglaterra se han presentado escenas de espectros, mereciendo citarse: "La noche de Noel" y "Santa Cecilia". En el fondo de esta gruta existe una cascada de agua auténtica, y dentro de la misma aparecen bailarinas que ejecutan sus danzas en el agua y por los aires, y súbitamente son sustituídas por un horrible demonio. En este juego aparece una aplicación del conocido espectáculo "Amphitrite". Santa Cecilia aparece lentamente, toma asiento ante un órgano y empieza a tocar una pieza religiosa. Poco a poco va transformándose en un diablo rojo que continúa la pieza musical en zarabanda desenfrenada. La escena cambia por completo y se convierte en infierno, pero aparece de nuevo Santa Cecilia y vuelve a ser la capilla primitiva del primer cuadro.

Son innumerables los efectos presentados, obtenidos por medio de los espejos, y para concluír diremos los siguientes por su gran éxito obtenido: "El sueño de un pintor". En éste, el retrato se anima, desciende de su cuadro y desaparece al oírse las doce campanadas de medianoche. Los frailes aparecen en el claustro, en estado de sombras algo desvanecidas tomando vigor poco a poco y en el de sonar las doce se transforman en demonios.

"El Castillo de los fantasmas" fué presentado por Méliér en el teatro "Robert Houdin" y sólo era el título un pretexto para apariciones de todo género. En "La Fée des Roses", un viejo se convierte en joven y todo el decorado de invierno lleno de nieve, es sustituído por flores y hojas verdes.

El repertorio no está agotado y segùramente irán apareciendo nuevas aplicaciones del espectáculo, desechando lo lúgubre para sustituírlo por lo fantástico y gracioso.

gama de azogue, ha servido para creaciones más o menos artísticas e ingeniosas, ya que no viendo los espectadores la aparición de un fantasma envuelto en una sábana, no han sospechado que el nuevo espectáculo que se ofrecía a sus ojos, no era otra cosa que una aplicación del primitivo procedimiento, variado por la presentación de una escena totalmente diferente. Tales han sido, por ejemplo, la Metempsícosis y otros varios espectáculos.

De las aplicaciones que podían sacarse de semejante espectáculo, merece especial mención la usada por Robert Houdin, que ya hemos citado, representada en el teatro de París "L'Ambigu", y titulado la "Tsarine", cuya descripción dada por el mismo Robert Houdin es como sigue:

"De un peñasco sale un sarcófago, se levanta, abre y aparece un fantasma envuelto en una mortaja. Cae el sarcófago; el espectro continúa en pie; el borde de la mortaja cae y aparece la fisonomía lívida de Pedro III que viene a desenmascarar a un impostor que se hace pasar por él. El falso zar, desenvaina la espada y de un golpe le corta la cabeza, que rueda por el suelo con estrépito. Inmediatamente, la cabeza viviente de Pedro III aparece sobre el cuerpo del fantasma. El falso zar, alocado, se precipita sobre el espectro, el que cae dentro del ataúd, pero su cabeza queda suspendida en el aire y en el mismo sitio. El usurpador golpea con el sable dicha cabeza, la que continúa inmóvil y el sable pasa a través de la misma sin dejar huella alguna. Entonces aparece bajo esta cabeza el cuerpo de Pedro III, de gran uniforme y con todas las condecoraciones".

Sin entrar en detalles de esta presentación de fantasmas, puede fácilmente descubrirse en la misma una aplicación de la célebre Metempsícosis, o sea, la sustitución de un objeto material por otro objeto.

En su teatro del boulevard del Temple, el célebre físico Robín después de presentar los clásicos fantasmas, dió a conocer algunos espectáculos interesantes, basados en el mismo procedimiento. Merece especial mención la conocida por el título "Muerte viviente", que consistía en la siguiente escena: Un novio llora en el cementerio la pérdida de su amada. Esta aparece de súbito envuelta en su sudario que abandona para acercarse a su novio vestida con el traje de bodas. El pobre novio le tiende las manos y cuando cree tocarla, pasan las manos a través de su cuerpo impalpable que va desvaneciéndose y acaba por desaparecer. La escena que acaba de describirse por lo demasiado lúgubre, fué sustituída por otras, entre ellas: "El diablo de Paganini" y por

"El zuavo de Inkermann". En la escena de "El diablo de Paganini", el ilustre Paganini se duerme. Al instante aparece un diablillo con un violín y se sube sobre el dormido tocando tranquilamente una pieza musical, mientras que el pobre Paganini se retuerce entre las visiones de su pesadilla y trata de apartar de sí al espantoso músico a quien intenta también estrangular. En la escena de "El zuavo de Inkermann" llega éste al despacho de un doctor y al poco rato disputan, concluyendo por desafiarse; los dos adversarios se baten en desafío, oyéndose el choque de las espadas, no pudiendo el doctor vencer a su adversario a quien atraviesa con su espada varias veces, sin resultado alguno, y, por último, va desapareciendo lentamente como si fuera una sombra.

También en Inglaterra se han presentado escenas de espectros, mereciendo citarse: "La noche de Noel" y "Santa Cecilia". En el fondo de esta gruta existe una cascada de agua auténtica, y dentro de la misma aparecen bailarinas que ejecutan sus danzas en el agua y por los aires, y súbitamente son sustituídas por un horrible demonio. En este juego aparece una aplicación del conocido espectáculo "Amphitrite". Santa Cecilia aparece lentamente, toma asiento ante un órgano y empieza a tocar una pieza religiosa. Poco a poco va transformándose en un diablo rojo que continúa la pieza musical en zarabanda desenfrenada. La escena cambia por completo y se convierte en infierno, pero aparece de nuevo Santa Cecilia y vuelve a ser la capilla primitiva del primer cuadro.

Son innumerables los efectos presentados, obtenidos por medio de los espejos, y para concluír diremos los siguientes por su gran éxito obtenido: "El sueño de un pintor". En éste, el retrato se anima, desciende de su cuadro y desaparece al oírse las doce campanadas de medianoche. Los frailes aparecen en el claustro, en estado de sombras algo desvanecidas tomando vigor poco a poco y en el de sonar las doce se transforman en demonios.

"El Castillo de los fantasmas" fué presentado por Méliér en el teatro "Robert Houdin" y sólo era el título un pretexto para apariciones de todo género. En "La Fée des Roses", un viejo se convierte en joven y todo el decorado de invierno lleno de nieve, es sustituído por flores y hojas verdes.

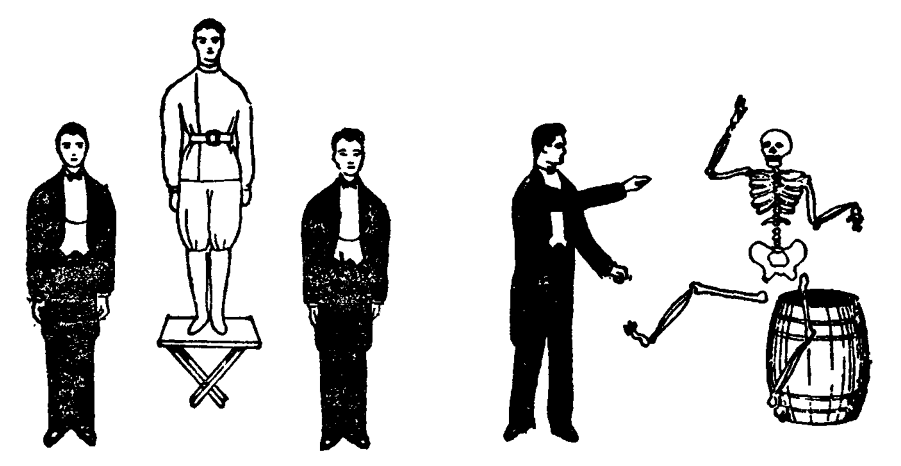
El repertorio no está agotado y seguramente irán apareciendo nuevas aplicaciones del espectáculo, desechando lo lúgubre para sustituírlo por lo fantástico y gracioso.

Magia Negra

La magia negra es uno de los espectáculos de más sensación y aparato que se conocen, siendo en los teatros de París donde primeramente se han practicado con el título de "Brujería rusa".

Este espectáculo requiere ciertos preparativos indispensables a causa de las dimensiones excesivas de los escenarios.

Uno de los decorados más recomendables es el siguiente. Un escenario portátil cuya embocadura está iluminada por medio de



(FIG. 303). — *Presentación de la escena*

(FIG. 304). — *Presentación del esqueleto*

flores luminosas, sostenido por caballetes, debajo del que se colocan unas cuantas bombillas eléctricas, que tienen el doble objeto de demostrar al público, que no existen trampas e iluminar a la par el tablado ó plataforma.

La escena debe estar completamente forrada con terciopelo o tejido negro, lo mismo que el piso, las paredes y el techo.

A la derecha y fuera del teatro se encuentra la orquesta con indumentaria rusa.

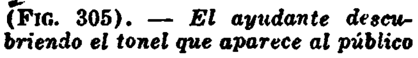
El prestidigitador acostumbra o es de buen efecto, estar rodeado de cierto número de mujiks o aldeanos rusos; y es conveniente asimismo, que vista un traje a propósito, por ejemplo: dolman blanco con pantalón azul; y sobre el dolman, varios ga-

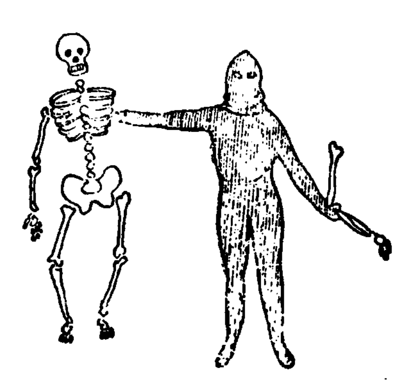
lones de plata y la cruz de San Andrés. Por último, puede colocarse una peluca y calzar botas de piel de Rusia, de color (Figura 303).

Los espectadores ven el escenario completamente vacío.

Al mando del prestidigitador empieza por aparecer un tonel. Una serpiente va saliendo del mismo lentamente. Cuando haya desarrollado bastante sus anillos, el prestidigitador la magnetiza y obliga a entrar de nuevo en el tonel. Se coloca luego todo a un lado. Da unas palmadas y aparece en la punta de sus dedos un cráneo, y a los pocos instantes se presenta en el fondo el busto del esqueleto, llegando sucesivamente, los brazos y las piernas. Cada miembro va a fijarse o a unirse al sitio que le corresponde del




(FIG. 305). — *El ayudante descubriendo el tonel que aparece al público*


(FIG. 306). — *El ayudante sujetando el esquelto*

busto, el cual, una vez completo, se pone a bailar al compás de una danza, escogiendo con preferencia la que más esté en boga en la época en que se presenta este espectáculo (Fig. 304).

Terminado el baile, a una orden del prestidigitador, van desprendiéndose los miembros del esqueleto y depositándose por sí mismos dentro del tonel.

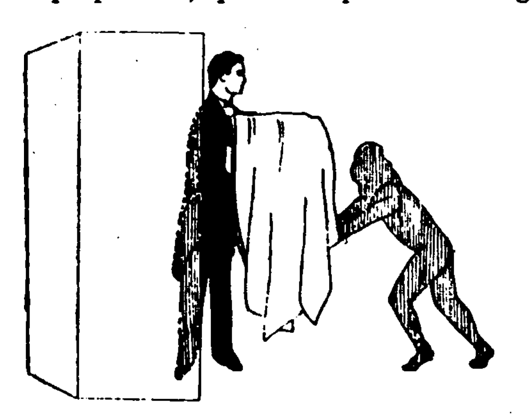
Magnetícese luego una pequeña mesita de esas que sólo tienen una columna central y se sostienen por tres pies, la que empieza a dar vueltas, bailar y colocarse en los sitios que se le ordena.

Se presenta luego una joven rusa, que se coloca en el centro del escenario. Ningún velo la cubre. Al ordenar que desaparezca, se eclipsa instantáneamente.

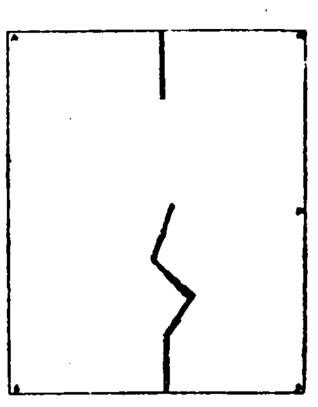
Por último, se anuncia el escamoteo del propio prestidigitador; el que al concluír de pronunciar las palabras "uno, dos, tres" desaparece, viéndosele momentos después mezclado entre los espectadores del teatro.

La escena en que se trabaja, está, como hemos indicado, completamente forrada de negro. No recibe luz alguna directa, todas las lámparas de la embocadura llevan reflectores que dirigen los rayos de luz hacia los espectadores.

En esta disposición no se produce ninguna sombra, lo que permite la colocación dentro del escenario, de muchas telas negras superpuestas, que es imposible distinguir a cierta distancia.



(FIG. 307). — *Escamoteo del prestidigitador*



(FIG. 308). — *Esquema del interior del escenario*

En el escenario se encuentra un ayudante completamente invisible para el público. A este efecto, va vestido de la cabeza a los pies, de negro. Se cubre la cabeza y cara por medio de un capuchón del propio color (Fig. 305).

Todos los objetos que aparecen en el escenario deben ser pintados de blanco y recubiertos los bordes de terciopelo negro. El objeto de estos bordes negros es el evitar que se vean los dedos del ayudante, pues bastaría quitar un poco ese forro para que lo advirtiera al instante el público.

El ayudante es, pues, quien hace bailar el esqueleto, le reúne los miembros, deshace, obliga a bailar y a dar vueltas a la mesita, hace entrar la serpiente en el tonel y, en una palabra, casi todo lo que debe efectuarse a la orden del prestidigitador (Fig. 306)

Para el escamoteo de la dama es preciso que ésta lleve dos vestidos; uno de encima, está abrochado por medio de un cordón parecido al que se usa en los espectáculos de magia y del cual, al dar la orden de desaparición, tira el prestidigitador y queda entre sus manos, llevando debajo el segundo vestido completamente negro. En este momento, el ayudante le echa un capuchón del mismo color sobre la cabeza y su desaparición resulta completa.

El escamoteo del prestidigitador se verifica del modo siguiente:

En el momento que anuncia su escamoteo, extiende un gran velo de seda delante de él. En el mismo instante, el ayudante negro se coloca delante de él, tras el velo negro, que se encuentra a uno de sus lados (Fig. 307).

Mientras los espectadores lo creen aún bajo el velo, sale del escenario y corre al extremo de la platea para confundirse momentos después entre ellos.

El tiempo debe ser calculado para que caiga el velo en el mismo momento de su aparición en el fondo de la platea.

La figura 308 representa un esquema de la distribución del escenario.

A. A. A. A. — Escenario del teatro mágico.

B. B. — Mamparas fijas.

C. C. C. C. — Mampara movible de varias hojas.

A. D. A. — Fondo del escenario.

A. E. E. — Abertura del escenario frente a los espectadores.

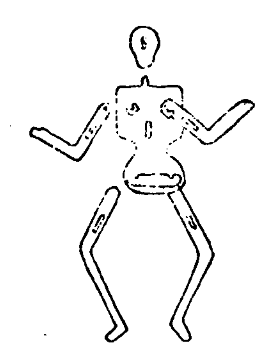
La figura 309 representa el esqueleto visto por detrás.

La pesca

Presenta este juego, ejecutado con limpieza, uno de los espectáculos más bonitos cuando de prestidigitación se trata. Con él nos proponemos hacer ver al público que sin necesidad de lagos, estanques, ni ríos, podemos hacer una abundante pesca (Fig. 310).

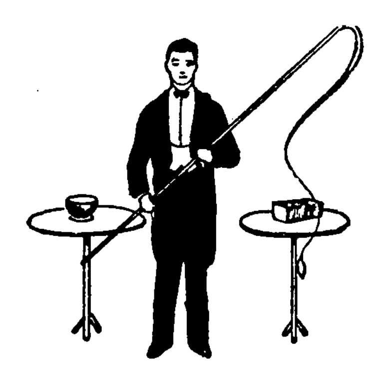
Se necesita para ello una caña como las de pescar, con su guita, y en vez de anzuelo un pequeño cilindro hueco, de metal. Dentro de este cilindro y perfectamente arrollado va un pequeño pez de celuloide o de seda del mismo color que el pez o peces con que hemos de actuar. La cola de este pez lleva un pequeño peso de metal con objeto de que al suspender la caña este peso obligue al pez que está dentro del cilindro a extenderse, quedando sujeto

por un hilo, que viene de la parte superior de dicho cilindro (Figura 311). Al mismo tiempo, la caña tiene una aberturas a la altu-



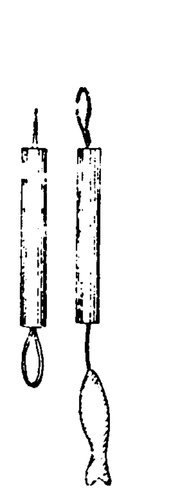


(FIG. 309). — *El esqueleto visto por detrás*

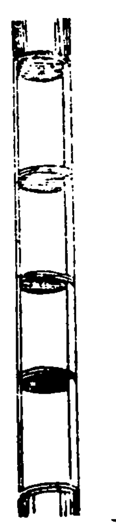


(FIG. 310). — *Presentación de la pesca*

ra de la mano izquierda, las cuales pueden cerrarse haciendo virar la parte inferior (Fig. 312), de la caña y abrirse cuando continuando la rotación, coincida la abertura de la parte superior y entonces un pez natural qüe previamente se habrá depositado



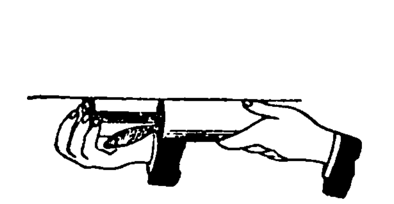
(FIG. 311). — *Cilindro con el pez artificial*



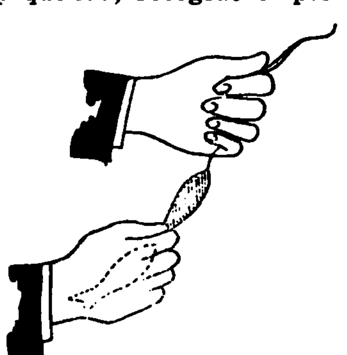
(FIG. 312). — *Las aberturas del mango*

allí, se hace deslizar hasta la mano izquierda (Fig. 313). Como la caña con el pez de trapo no cesará de moverse a fin de producir el efecto que está vivo, se lleva apresuradamente la mano para cogerlo, y en este momento se reemplaza (Fig. 314) dicho pez por el natural, ocultando aquél, cosa que no es difícil a causa de que puede plegarse.

Para repetir este juego puede llevarse en la caña tres o cuatro peces, que como es natural, serán pequeños; recogido el pri-



(FIG. 313). — *Deslizamiento del pez natural*



(FIG. 314). — *Reemplazando el pez*

mero, se simula que se coloca la carnada en el anzuelo, colocando otro cilindro que también se llevará preparado.

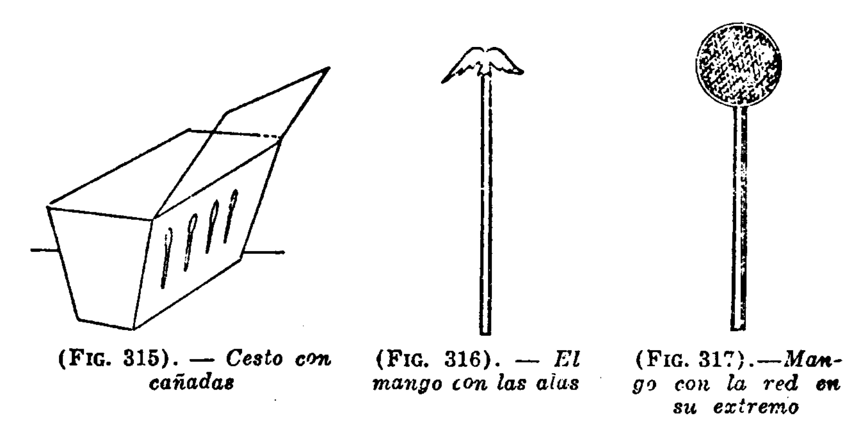
Debe tenerse presente que los peces se conservan vivos por más de media hora después de la salida del agua, pudiendo emplearse los de una pecera que se tendrá en un lugar inmediato. Además, se necesita un cesto donde se colocan las cañadas (Fig. 315).

La caza de palomas

Juego de espectáculos que presentamos al público diciendo que así como sin lagos ni ríos podemos pescar, también sin palomas ni palomares podremos surtirnos de pichones suficientes para nuestro consumo.

Se necesita una caña hueca dentro de la cual corre otra caña en cuyo extremo superior aparecen dos alas figuradas y una cola de pichón (Fig. 316). En el extremo también superior de la pri-

mera de las cañas, o sea de la exterior, va una red (Fig. 317). La caña interior corre a lo largo de la exterior por medio de un resorte que viene a parar a la mano del artista. Movemos continuamente la caña con la red figurando que cazamos el pichón, dando salida al remate de plumas, y en este momento se presenta una criada con una bandeja de doble fondo pero muy disimulado, en cuyo doble fondo va colocado un pequeño palomo. Hacemos como



(FIG. 315). — *Cesto con cañadas*

(FIG. 316). — *El mango con las alas*

(FIG. 317).—*Mango con la red en su extremo*

que vaciamos la red retirando para abajo la caña interior y ocultando por lo tanto su remate y abriéndose al mismo tiempo la bandeja sacamos el pichón que se presenta al público.

Este juego puede repertirse varias veces, pero cada vez debe presentar el criado la bandeja que no puede contener más que un pichón cada vez.

Cámara azul

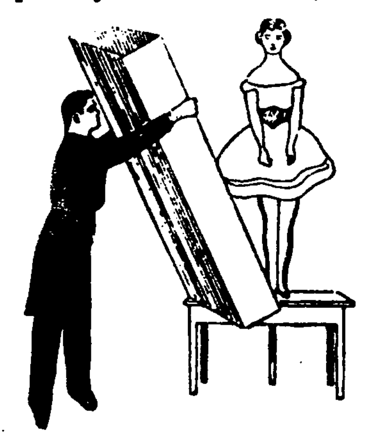
Este espectáculo se realiza como un juego de gran magia llamando siempre la atención.

Nòs proponemos en él hacer aparecer y desaparecer la persona que se coloque encima de una mesa (Fig. 318).

Se necesita una mesa de cinco patas (Fig. 319), que se coloca en el fondo del escenario rodeada de un biombo formado por tres cuerpos; uno al fondo y dos laterales. Este biombo ha de estar forrado de tela amarilla o de tela azul, de ahí el nombre de "Cámara azul".

La mesa estará forrada de un paño obscuro y tendrá hacia la parte que da al fondo un mecanismo como indica la figura, que pueda girar por medio de unas visagras. Para cubrir la mesa habrá un tronco de pirámide rectangular, donde quepa una persona y cuyo contorno de la base mayor sea exactamente igual al de la mesa, de manera que al colocarlo sobre dicha mesa quede ésta cubierta por completo (véase Fig. 318).

Presentamos la mesa al público enseñándole el fondo a fin de que vea que no hay segundo fondo; pasamos por debajo de ella para que se vea también que por debajo no hay nada, se enseña la cubierta de la mesa, y hecho esto se deja como al descuido delante de la mesa. En este momento, y por medio de unas ranuras imperceptibles que hay en el escenario, suben dos espejos que

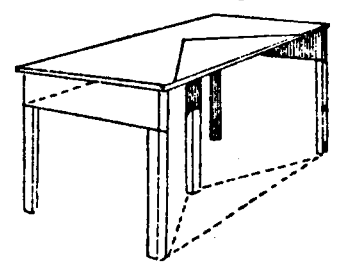


(FIG. 318). — *La cámara azul*

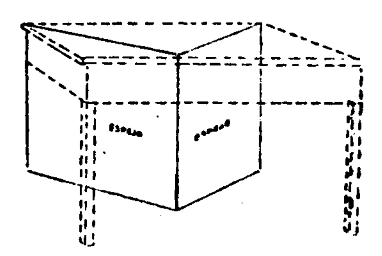
cubren los dos espacios entre el pie central y los dos pies anteriores de la mesa (Fig. 320), ocultando por lo tanto los dos posteriores. Desde entonces el prestidigitador no pasará ya por detrás de la mesa; puede pasar por delante porque los espejos, debido a estar inclinados, reflejan los dos pies delanteros de la mesa, haciendo al público la ilusión de que son los posteriores, pero no reflejan al artista. Para subir los espejos deberá hacer el ayudante una señal convenida en el momento en que quedó la mampara delante de la mesa.

Dispuesto todo en la forma dicha, se pone una persona encima de la mesa; se cubre con el biombo, y haciendo jugar el re-

sorte de la parte de atrás que según hemos dicho se abre, se desliza por detrás de la mesa (Fig. 321), y quitando el biombo se verá que ha desaparecido la persona, pudiendo, si se quiere, reemplazarla

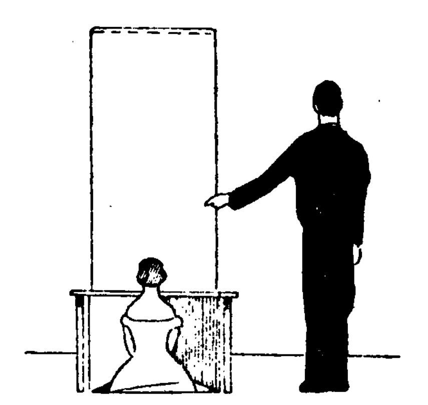


(FIG. 319). — *Mesa vista por detrás*



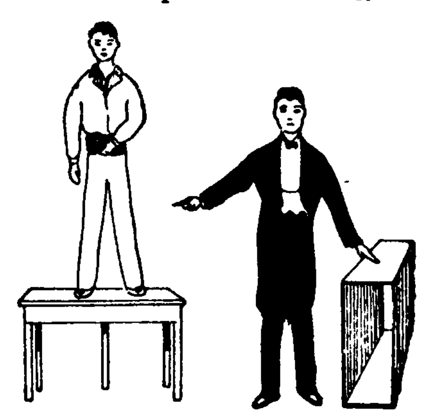
(FIG. 320). — *La mesa con los espejos colocados*

por otra (Fig. 322). Vuelve a taparse la mesa, haciendo las operaciones contrarias volverá a colocarse la persona desaparecida en el lugar en que antes estaba, apareciendo al destapar nuevamente.





(FIG. 321). — *Descendiendo la persona situada encima de la mesa*



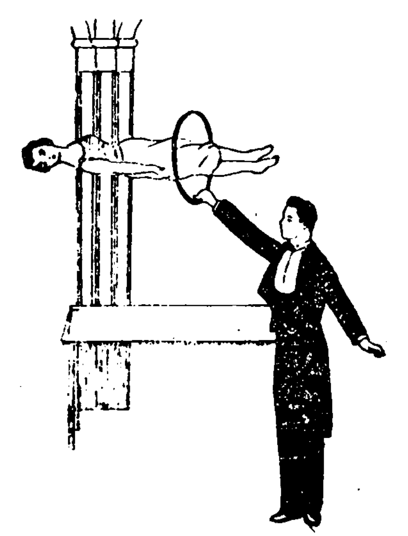
(FIG. 322). — *Sustitución de una persona por otra*

La mahomeda

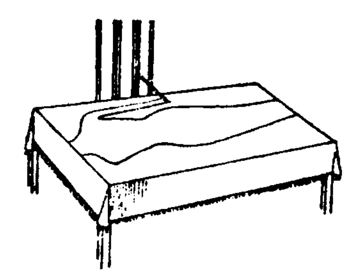
Espectáculo de gran aparato y emocionante, que consiste simular que en virtud de la voluntad del prestidigitador, se puede elevar una persona desde una mesa donde está colocada hasta una altura de 75 centímetros, sin que nadie la toque; o bien en hacer

desaparecer esta misma persona. De ahí dos maneras de realizar este juego (Fig. 323).

Para el primer juego, se necesita una mesa sin ninguna clase de preparación; un bastidor o una decoración afirmada en dos columnas (Fig. 324). Una plancha fina de metal pintado de negro y un aparato formado por un tornillo, a lo largo del cual, mediante un sencillo mecanismo, puede subir una varilla a la que va unida la plancha (Fig. 325). La mesa ha de ser baja, y se cubrirá también con un paño negro. La plancha se recortará formando la silueta del cuerpo humano.



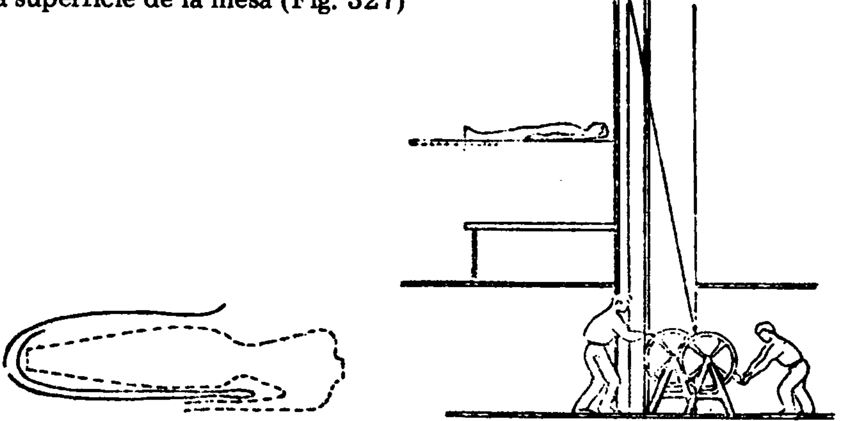
(FIG. 323). — *La Mahomeda*



(FIG. 324). — *La mesa junto al bastidor*

Se coloca la mesa muy cerca de la columna que sostiene por la parte de atrás el aparato, cuya varilla de unión con la plancha estará también pintada de negro. Se tiende la Mahomeda sobre la mesa pasando entre ella y la plancha un arco que se dará a reconocer al público. Esta operación es fácil, pues no tendrá más que incorporarse un poco. Se toca con la varita mágica y a una señal convenida, un ayudante que estará oculto en la parte inferior del escenario, hará girar el tornillo, que poniendo en movimiento a la varilla con la plancha unida, va subiendo y con ella la Mahomeda (Fig. 326). Se

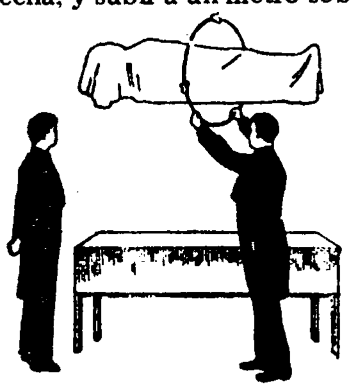
vuelve a hacer pasar el aro que ahora cogerá también a la plancha, se hace llegar hasta la cabeza y se vuelve a sacar por el mismo sitio que se introdujo. La elevación no será más que a unos 75 centímetros de la superficie de la mesa (Fig. 327)



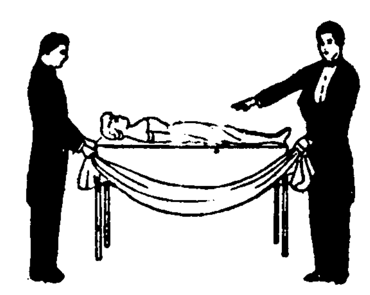
(FIG. 325). — *La plancha sobre la cual se coloca la mujer*

(FIG. 326). — *Vista esquemática del mecanismo*

El otro procedimiento es más propiamente dicho la desaparición de la mujer, pero la mesa puede colocarse en el centro de la escena, y subir a un metro sobre la cabeza del artista.



(FIG. 327). — *La Mahomeda (moderno procedimiento)*

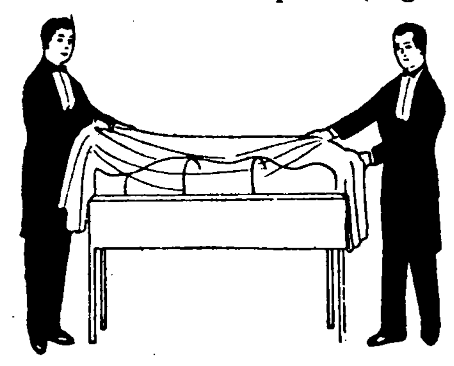


(FIG. 328). — *La dama colocada encima de la mesa en el momento de ser tapada*

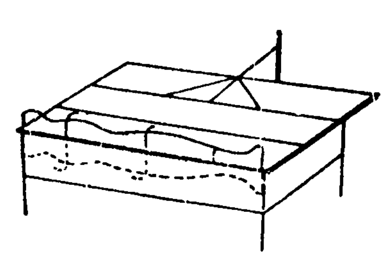
Para esto se necesita que la mesa tenga un doble fondo capaz de contener a la mujer, que es sustituída por un armazón de alambre, como veremos (Fig. 329).

Habrá un cortinaje al fondo formando dos cortinas de color rojo obscuro y rameadas. Se hace uso del mismo aparato del juego anterior, pero sin planchas, toda vez que no ha de subir una persona, lleva en cambio un gancho; y el aro, en vez de ser un aro común y corriente como el del caso anterior, tiene que llevar un resorte para abrir y cerrar que le permite el paso por la varilla.

Una vez presentada la dama y colocada encima de la mesa, se cubre perfectamente con un paño negro (Fig. 328). El artista explica al público el juego, y mientras tanto, abriéndose la tapa de la mesa se introduce la dama en el doble fondo, poniendo en su lugar (Fig. 329) el armazón de alambre que será del mismo volumen de la mujer (Fig. 330), irá revestido de una tela igual a la de las cortinas. Empieza (Fig. 331), la ascensión del armazón;



(FIG. 329). — *Sustitución de la dama por el armazón*



(FIG. 330). — *Esquema que representa la igualdad de volumen*

se pasará el aro como en el juego anterior, y cuando esté a una altura conveniente, se quitará rápidamente el paño negro que cubre el armazón, (Fig. 332), el cual, proyectándose en el fondo que es igual, aparecerá que no hay nada, es decir, que la dama ha desrecido.

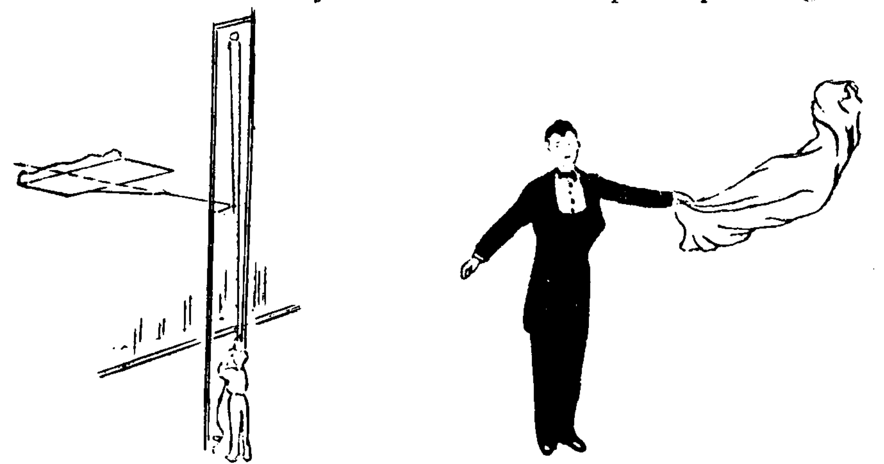
Bajará el telón en seguida a fin de evitar que el público pueda fijarse detenidamente, al desaparecer el efecto óptico producido por la proyección del armazón sobre el fondo. Este juego, bien ejecutado, para lo cual sólo se necesita alguna práctica, es muy bonito y de sorprendente efecto, lo mismo de una que de otra manera, habiendo dado fama a alguno de los artistas que lo ejecutaron.

La figura 333 representa el aro preparado.

Adivinación del pensamiento

Entra en esta clase de juegos algo de ciencia y mucho de combinaciones, ya en el uso de los elementos auxiliares para ejecutarlos, ya en símbolos, palabras, letras, etc., etc. Se necesita pues, un artista dotado de una gran memoria y de finos sentidos de la vista y del oído y sobre todo, del tacto.

La parte científica ni es nueva ni de difícil explicación. Todos sabemos las alteraciones que experimenta el sistema nervioso cuando sufrimos impresiones agradables o desagradables, o cuando nos encontramos bajo una sensación cualquiera por insignifi-



(FIG. 331).—*Mecanismo de ascensión* (FIG. 332). — *Al destapar la simulada mujer suspendida en el aire*

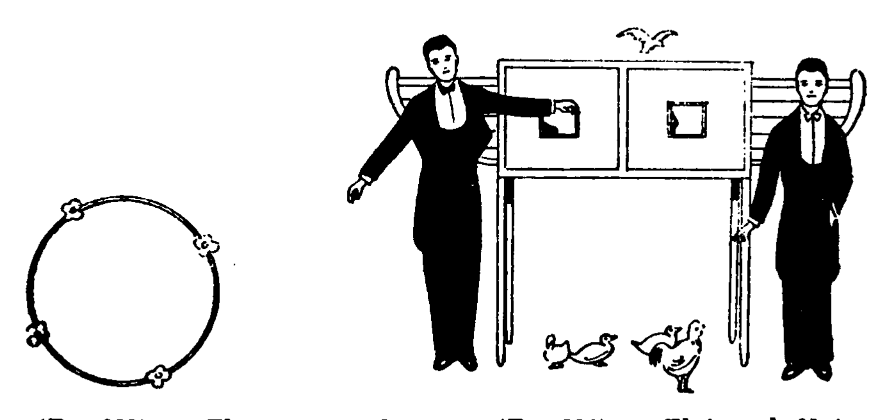
cante que ésta sea. Pudiendo apreciar esas alteraciones y acompañando algunas de las combinaciones, nada más fácil que la realización de un juego cualquiera de esta clase.

Supongamos que en un salón o en un teatro en que hay gran concurrencia, llamamos a un espectador cualquiera para que nos sirva de ayudante, y cuyo espectador se colocará inmediato a nosotros, con encargo de observar y fijarse bien y con insistencia en lo que hagan otra u otras personas que también debemos utilizar.

A nuestro ayudante le entregamos un pañuelo planchado y algo almidonado, con el cual debe vendarnos los ojos. Para hacer ver que procuramos privarnos por completo de la vista le entre-

gamos una guata de algodón en rama que nos colocará encima de los ojos y debajo de la venda. Cuando se nos vaya a vendar contraeremos la frente a fin de que cuando después de esta operación quedemos libres, dilatando los músculos de la frente, quede espacio suficiente entre las cejas y la nariz por donde pueda entrar algo de luz.

Ya vendados, suplicamos a otra persona del público que recoja un objeto que habremos colocado en la escalera que va de la escena a la platea; que se lo lleve y que lo entregue a otro espectador o lo esconda. A todo esto, el artista, debe excitar a su ayudante para que se fije bien, es decir, debe impresionarlo, le tomará las manos y contará las pulsaciones; mejor dicho, observará la marcha del pulso. Una vez que le digan que el objeto ya está es-



(FIG. 333). — *El aro preparado* (FIG. 334). — *El Arca de Noé*

condido, bajará el prestidigitador a la platea seguido de cerca por el ayudante cuya dirección se parará a observar, cosa fácil, dada la cantidad de luz que le entra por el pañuelo. También podrá ver, para lo cual levantará la cabeza, en qué dirección van las miradas; volverá a tomarle el pulso y verá que si se ha alterado, y con las dos muñecas cogidas lo llevará en la dirección probable en que está la persona que primero tomó el objeto, que es lo primero que dirá que va a averiguar, conforme se vaya acercando a ella; el pulso se irá alterando, y cuando esté tan inmediata que sea la más próxima, esa alteración será muy sensible.

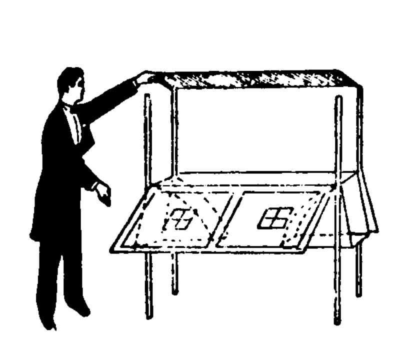
Averiguado esto continúa en la misma forma, buscando el objeto y el resultado será el mismo.

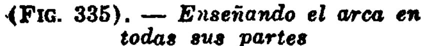
Es claro que si la persona que nos ayuda está en combinación con nosotros, el éxito será más seguro; de todos modos, puede afirmarse que de cien veces sale bien noventa y más, si el que lo ejecuta escoge a una persona nerviosa.

Durante el juego, el artista debe mostrarse muy inquieto, como si efectivamente sufriese una gran crisis nerviosa, con lo cual, conseguirá, no sólo impresionar a su ayudante, sino que podrá ver algo de lo que en el salón pasa y que bien aprovechado será un guía preciso para el buen resultado.

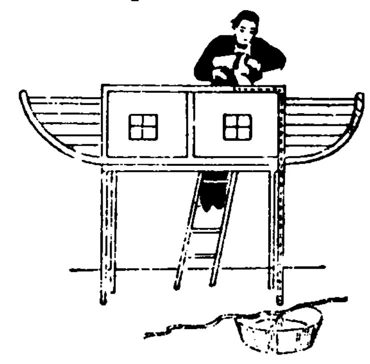
El Arca de Noé

Los espectadores ven en la escena el modelo de un arca de Noé que descansa sobre cuatro pies de metro y medio de altura (Fig. 334). La figura 335 representa el arca que está construída





(FIG. 335). — *Enseñando el arca en todas sus partes*



(FIG. 336). — *Echando agua en el interior del arca*

de tal manera, que el artista la pueda enseñar vacía, doblando hacia abajo las diferentes partes que la componen.

Después que el artista ha hecho ver a los espectadores que en efecto el arca no contiene nada, coloca todas las partes hacia arriba, quedando el arca en su posición primitiva.

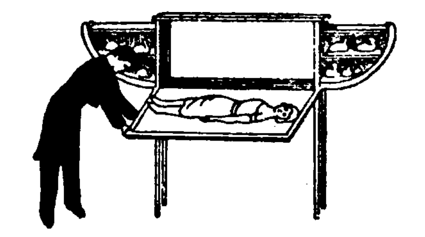
El artista entonces vacía una porción de cubos llenos de agua en el interior del arca por medio de un embudo (Fig. 336). Después de esto, abre el arca y saca del interior de ella una porción de animales como conejos, palomas, gansos, perros, etc. Por último, pliega las paredes del arca hacia abajo y aparecen una o dos jóvenes damas recostadas en el fondo del arca.

Los animales están colocados en las dos extremidades del arca en diferentes compartimientos con objeto de que al desmontarla no se revuelvan unos con otros.

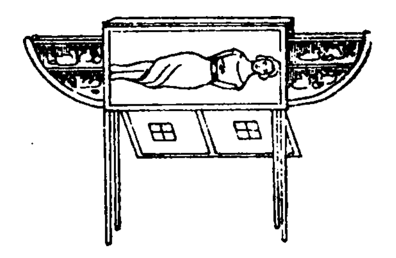
La preparación principal consiste en un marco de madera, sobre el cual, gira la pared de atrás del arca por medio de un eje. En esta pared movible, hay unas correas para sujetar a la dama que más tarde aparece (Fig. 337).

Además, la pata de atrás del arca es hueca y comunica con el sitio por donde se coloca el embudo para verter el agua. De esta manera el agua viene a pasar a un recipiente colocado debajo de la escena.

Antes de la presentación coloca el artista los diferentes animales en las extremidades del arca. La dama se fija por medio de



(FIG. 337). — *Situación de la dama y animales*



(FIG. 338). — *La dama está colocada por medio de los correajes en la parte anterior de la pared posterior*

los correajes en la parte anterior de la pared posterior movible (Fig. 338).

Así preparado enseña el artista el arca por todos sitios y la hace girar para enseñarla por sus cuatro costados. Una vez vuelta a colocar en su primitiva posición por medio de la presión sobre un muelle, gira la pared de atrás de tal manera, que la dama ocupa la parte posterior.

Entonces, abriendo el arca, puede enseñar todas sus partes de la manera siguiente:

1. La pared de adelante se baja.
2. Las extremidades de derecha e izquierda igualmente se bajan.
3. La pared de atrás igualmente se baja.
4. El tabique movible se gira de manera que la dama vuelva a ocupar la parte de atrás de dicho tabique.

Una vez esto ejecutado coloca el artista el arca como antes. volviéndola a cerrar. Primeramente la pared de delante, después las dos extremidades, y por último, la pared de atrás. De este modo, la dama viene a ocupar el interior del arca. Ella misma se desata de las correas y va cogiendo los diferentes animales de sus departamentos. Para hacer pasar el tiempo que para ello se necesita, vierte el artista el agua en el embudo antes de sacar los animales.

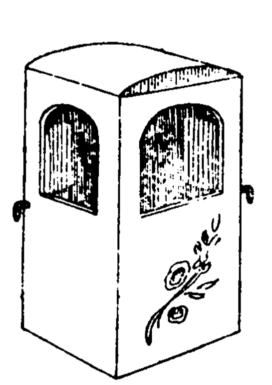
Una vez que la dama ha sacado todos los animales y el artista los saca al público, baja las paredes del arca y aparece la dama con gran sorpresa de los espectadores.

La silla de manos

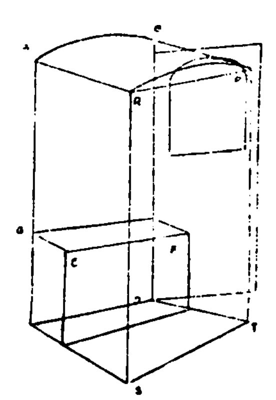
Este juego, que necesita un aparato desmontable un poco complicado, es bastante gracioso y de un efecto agradable.

He aquí su presentación: (Fig. 339).

Sobre estrado enteramente a la vista y bajo el cual se pueden poner luces para probar que no hay preparación, dos criados traen



(**Fig. 339**). — ***Vista del conjunto con las cortinillas levantadas***



(Fig. 340). — *Esquema de la silla de manos*

una silla de manos enteramente desmontada. Se arma el fondo con los dos lados, se coloca el asiento, se pone el bastidor delantero y se cubre con el techado. Los criados cogen las perchas, las pasan por los ganchos y pasean la silla de manos por el escenario. Cuando se ha visto bien que está vacía, se cierran las cortinillas y, tan pronto como se abren, se apercibe una joven marquesa que

sale majestuosamente, saluda al público y se marcha después abanicándose graciosamente.

En este juego de ilusión no hay efecto de espejo, pero sí una maniobra bien hecha que desorienta al público. El estrado está bien a la vista y no sirve para otra cosa que para llamar la atención de los espectadores, que es lo único que se desea. El tablero de atrás de la silla A. B. C. D. (Fig. 340), es el único "tramposo" Tiene en primer lugar, en su parte posterior, dos empuñaduras y una pequeña plataforma disimulada por los adornos

Se ha puesto además una trampa G H C D, que corresponde exactamente al asiento de la silla. Cuando traen las piezas que forman la silla, es decir, los tableros A B C D, A R C S, B P D T, R P S T, el fondo C D S T. el asiento G H E F K L C D y el techado A B R P, la marquesa que debe ser figurada por una jovencita muy ligera y de poca estatura, está detrás del tablero A B C D, cogida a las empuñaduras y apoyada sobre la pequeña plataforma que es lo bastante grande para poder poner los pies de lado. Sus faldas con tornillo, según la moda de la época de las sillas de manos, están preparadas con resortes, y cuando la joven se oculta detrás de la tabla, tiene la falta sujeta por una especie de funda que recoge las sayas. Inmediatamente después, se desprende de esa funda, dejándola caer sencillamente dentro de la litera.

La tabla A B C D, debe llevarla, siempre que sea posible, un solo criado; porque de esta manera puede conseguirse que la ilusión sea perfecta. Este servidor la apoyará, verticalmente, sobre el estrado y en seguida colocarán junto a ella las tablas B P D T y A R C S, colocando entre ambas el asiento, Durante esta operación la portezuela ha de estar abierta, conforme se indica en el esquema. Todo así dispuesto, la pequeña marquesa entra en la silla de manos, inclinándose, por la trampa, cerrándola tras sí. Suele colocarse sobre esta silla, para más facilidad, un adecuado toldo.

Después del paseo de la silla vacía, que debe hacerse para que la vean bien, se bajan las cortinillas.

En seguida la joven sube al asiento G H E F, que gira sobre G H, y coloca verticalmente la tabla E F K C, y se sienta después de quitar la funda que recoge su falda. Un gran abanico que se hallará cerrado en el plano R P S T y disimulando conveniente mente por la pintura; aparece abierto en manos de la jovencita, para hacer más efectista la presentación súbita.

No se presenta a menudo este juego y es lástima, porque no

hay complicaciones ni espejismos y por lo mismo causa gran sensación. Pero todo ello reúne las condiciones que el público prefiere.

La decapitación

He aquí un juego emocionante que su sólo anuncio produce inmensa espectación En un pequeño escenario, casi obscuro, que representa un calabozo, se percibe un cadalso de poca altura, adosado a una barrera formada por gruesas vigas, mal unidas (Fig. 341). En el centro de este cadalso se ven un tajo y un hacha Entran primero dos carceleros con antorchas encendidas, que afianzan en dos anillos fijados en la barrera. Uno de ellos toma el tajo y lo traslada al lado izquierdo, el otro toma el hacha, la ensaya sobre el tajo y la conserva luego en la mano. Por último entra el verdugo, de estatura baja, vestido con el clásico traje rojo de la Edad Media, conduciendo a la víctima, que aparece envuelta en un amplio manto. La hace subir al cadalso, y arrodillarse ante el tajo, después de vendarle los ojos y quitarle el manto que le estorba echándolo detrás de la barrera.

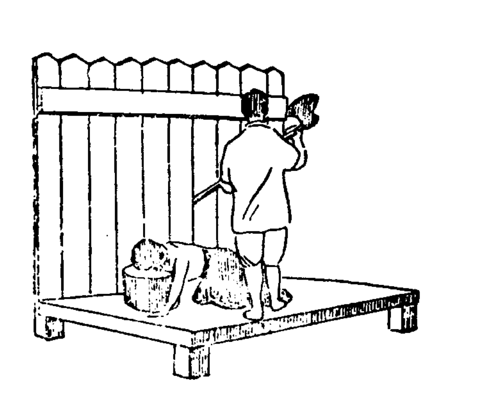
Luego toma el hacha de manos del ayudante, la ensaya sobre el tajo, levanta en alto y la deja caer sobre el cuello de la víctima, cuya cabeza queda separada del tronco, rodando por un lado, en tanto que el cuerpo cae por otro. El verdugo toma la cabeza y la deposita en un rincón sobre una mesita, que hay preparada. Le quita la venda de los ojos y cierra éstos con sus dedos, en tanto que se perciben todavía las sacudidas de los músculos; luego recoge su hacha y sale de escena con los dos carceleros.

El telón cae.

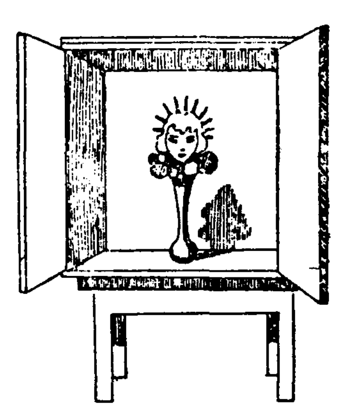
Este juego de ilusión, si está bien representado por el artista (pues en este juego, como en todos, la "mise-en-scene" y la manera como desempeña su papel el actor, son condiciones esenciales para el éxito), produce una impresión enorme en el público. Los instrumentos usados, el tajo y el hacha son verdaderos y para probarlo, el carcelero da unos golpes sobre el tajo, que su compañero acaba de trasladar. Si se examina bien la figura indicada, se verá que el traslado del tajo no es detalle indiferente ya que, al momento de colocar la víctima su cabeza encima, se substituye por otro semejante que soporta un maniquí muy bien hecho y parecido del todo a la mujer arrodillada.

Se preguntará cómo es posible que este cambio se efectúe ante la vista del público, pero el medio es muy sencillo. Cuando el verdugo quita el amplio manto a la víctima y lo hecha detrás de la barrera, que se halla emplazada a alguna distancia de él y de la víctima, lo toma con las dos manos y lo lanza, bien extendido. Este rápido movimiento, muy pronunciado, basta para que se efectúe la sustitución.

En efecto, existe sobre el piso del cadalso una placa giratoria que puede moverse desde detrás de la barrera y que de un lado lleva el tajo y la víctima, y del otro, el tajo y el maniquí. Al girar esta placa, se abre simultáneamente la parte inferior de la barrera, y después del cambio vuelve a quedar todo en su lugar primitivo, sin que el público se aperciba de nada.



(FIG. 341). — *El momento supremo*



(FIG. 342). — *El juego presentado ante el público*

Para el caso de que el extendimiento del manto no disimulase suficientemente el cambio, los dos carceleros sacudirán sus antorchas, lo que produce una lluvia de chispas, que distrae la atención del público. Esta escena ha de estar ensayada a la perfección para que los movimiento coincidan y la placa dé vuelta en el momento mismo en que se sacudan las antorchas y se extiende el manto. El mecanismo va sobre caucho a fin de evitar todo ruido sospechoso.

El maniquí sobre el cual se descarga el hacha, está articulado de modo que levanta los brazos, atados a la espalda, y extiende las piernas gracias a un resorte. Asimismo cuando la cabeza que-

da separada del tronco, el ayudante tira de un cordón para hacerla caer del otro lado. Con esto la ilusión es completa. La cabeza, retirada cuidadosamente por el verdugo, se deja caer por una abertura de la mesita y es reemplazada instantáneamente por la cabeza de la "víctima" que ha visto el público, y que ha pasado entretanto por la abertura. Esta mesa está provista de espejos de arriba abajo, a fin de esconder el cuerpo de la persona.

Toda esta escena tétrica, se representa sin hablar y acompañada tan sólo por la mímica de los actores, en tanto que la orquesta o un armonio toca una marcha fúnebre.

Madame Crisantema

El prestidigitador presenta en el escenario una mesa y sobre esta mesa una especie de armario de un metro de alto y 60 centímetros de ancho. Explica que actualmente la pasión dominante en los aficionados a la floricultura, es el crisantemo.

En efecto, esta flor presenta una infinidad de variaciones en su forma y su color, lo que explica la pasión que inspira esta flor admirable. El también participa de esta pasión, y en sus viajes por el Japón, patria del crisantemo, ha llegado a procurarse la diosa de esta flor extraordinaria, la que preside los destinos de todas las flores: ¡Madame Crisantema! Y es ella a quien va a presentar al púlbico. Al igual que todas las diosas y hadas, si está de buen humor y dispuesta, puede contestar a cuantas preguntas le dirijan.

En este momento el prestidigitador abre las dos puertas del misterioso armario y en el centro de éste, se ve una pequeña columna con un ramo de crisantemos, y del ramo surge la cabeza de Madame Crisantema, adornada la cabeza a modo de las hadas de los cuentos, de una aureola de rayos de oro (Fig. 342).

El efecto es sorprendente: la cabeza aislada contesta rápidamente a todas las preguntas, lee lo que hay en los sobres cerrados, adivina las barajas, anuncia el número de los dados, predice el resultado de una operación matemática, etc.

He aquí la explicación del juego, que es una feliz aplicación del principio del "Decapitado", y que tiene la ventaja de poderse representar sin decoración especial en el escenario.

Entre la columnita y los ángulos del fondo del armario, se encuentran emplazados espejos que reflejan las paredes del arma-

rio, iguales al fondo, tomando el espectador la imagen por el fondo mismo. El borde superior de estos espejos se halla oculto por los crisantemos y el borde inferior queda disimulado entre los pliegues mullidos de un asiento de seda. Madame Crisantema permanece de rodillas sobre la mesa, o mejor dicho, sobre un tablero inferior. El busto de la dama se halla, pues, detrás de los espejos y el armario, por tanto no tiene fondo tras el triángulo formado por los dos espejos. Este juego es interesante porque puede ser presentado sin instalación especial y puede estar hecho por medio de bastidores de tela.

También puede acomodarse toda la trampa en el armario, y usar para la presentación del juego una mesa cualquiera. En este caso se simplifican los preparativos. A título de curiosidad señalamos este juego de efecto como uno de los más reducidos de volumen que se pueden hacer y uno de los más fáciles, a pesar de los espejos.

La jaula misteriosa

El prestidigitador enseña la jaula de hierro, representada en el presente grabado número 343, y explica que fué encontrada en uno de los antiguos castillos feudales (no se acuerda de tal), donde sirvió de prisión a un desgraciado que permaneció en ella veinte años.

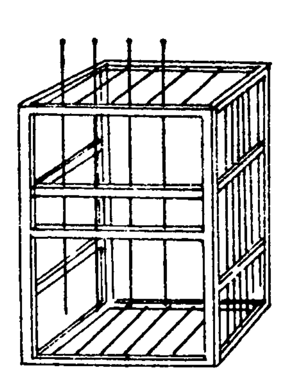
Les rogaré primero dice que visiten la jaula para estar seguro de que está sólidamente construída y que es del todo imposible escapar de ella, una vez encerrado dentro.

En efecto un espectador entra en la jaula y con gran regocijo del público se convencen de que no puede salir de la jaula hasta que el prestidigitador abre la puerta. Este explica que si el prisionero hubiera sido prestidigitador, en vez de quedarse allí veinte años, hubiera escapado en veinte segundos, y anuncia que está dispuesto a probar lo que afirma. Una persona, que representa al prisionero es introducida entonces en la jaula, encadenada y la cadena sellada con lacre.

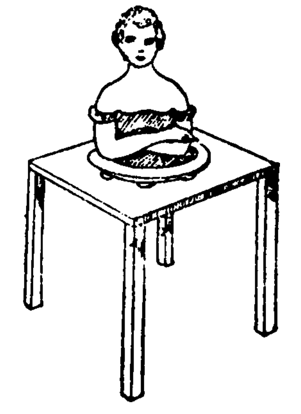
Para mayor seguridad, rodea la jaula en todas direcciones con fuertes cuerdas que va sellando en el punto de cruzamiento. A pesar de estas preocupaciones, después de haberse interpuesto un bimbo entre la jaula y los espectadores, la persona allí encerrada sale a los veinte segundos, sin que ninguna cuerda aparezca

cortada, ni ningún sello roto. Las cadenas permanecen cerradas y la llave se halla en manos de los espectadores.

Basta fijarse en el dibujo que reproducimos de la jaula para comprender en seguida el misterio, que consiste en la perfecta ejecución de una pieza cerrada y en la combinación de cruzar la ligadura, que deja libre la salida, aunque aparente estar cerrada del todo y en todos sentidos.



(FIG. 343). — *La jaula misteriosa*



(FIG. 344). — *Croquis y presentación del juego*

Para mayor claridad del dibujo hemos suprimido las cuerdas y las barras de los dos lados de la jaula. La puerta no tiene mecanismo especial y las barras que se levantan misteriosamente, pueden ser inmovilizadas al bajarse, por medio de un resorte.

Los barrotes de un lado y la puerta del fondo se hallan también suprimidos para mayor claridad del dibujo.

Fátima

Al inventarse este juego de ilusión, hace mucho tiempo, se le dió el nombre de "Fátima". Más conocido es aún con el nombre de la "Media mujer viva". Es una variación del "Decapitado" y su representación es la misma. El medio cuerpo, es decir, la cabeza y el busto, descansan sobre un pequeño taburete, dispuesto encima de una mesa. Se ve el fondo de la escena por entre las patas de la mesa y las del taburete. Puede, pues, preguntarse dónde

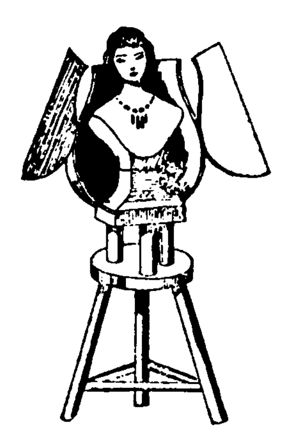
está el resto del cuerpo. Esta ilusión es más graciosa que la de la cabeza sola, que siempre resulta lúgubre, y si la mujer que la representa es hermosa, la experiencia gana extraordinariamente. Sin que sea necesario entrar en detalles, ya que hemos dicho que se trataba de los mismos medios que se emplean en el "Decapitado", se comprende que los espejos han de estar colocados entre los pies de la mesa y entre los pies del taburete. Para evitar la mesa de tres pies, se ha tenido la afortunada idea de reflejar en el espejo dos falsos pies, que parecen el pie que falta de la mesa. En este caso, los dos falsos pies están escondidos detrás de alguna pieza decorativa, de modo que los espectadores no los ven. En el dibujo se halla indicado supuesto con la línea de puntos, suprimiéndose el motivo decorativo que puede ser una lámpara de pie o un florero. Para llegar a la perfección, hay que servirse de una alfombra, cuyos dibujos están combinados de modo que se continúan en los espejos, y de este modo no presentan ninguna solución de continuidad. De este modo la sensación obtenida, del vacío, es absoluta (Fig. 344).

Amaltea o la Sibila de Cumes

Este bonito juego es invención de Mr. Voisin. Se presenta en el centro del escenario un gran trípode (Fig. 345), parecido a los pies que se usan en los talleres de fotógrafos o de escultores. Encima del trípode se ve una especie de gran estuche de forma elegante, forrado de terciopelo o de piel. Se levanta la tapa superior de este estuche, luego se abre la parte delantera, sobre la cual se ven dos manos enlazadas, en cobre. Se puede ver entonces el interior, tapizado de paño verde con adornos de seda rosa plisada, de un efecto precioso, y en medio, sobre un ligero zócalo de caoba aparece el busto de la Sibila, en forma de busto esculpido, adornado de ligeras gasas de seda. La presentación da lugar, como de costumbre, a una explicación especial: la Sibila lo sabe todo, lo adivina todo, las cartas elegidas, los nombres escritos, etc.

La Sibila es naturalmente una preciosa joven escondida en el estuche, pero la forma de éste está tan bien estudiada que parece imposible que allí dentro se esconda una persona. Además, la disposición del falso busto sobre el cual la joven va a asomar su cabeza, quita toda sospecha de la presencia de un cuerpo entero. La ilusión se obtiene tan completamente por medio de dos peque-

ños espejos, interpuestos entre el busto y las paredes del estuche, y que dan la sensación de profundidad. Desgraciadamente se han visto pésimas copias de esta ilusión, mal presentada, y en la que la persona que representaba la Sibila ponía sencillamente su cabeza sobre un busto mal colocado en el fondo del estuche, que carecía de toda elegancia. Hemos visto en una feria una "Sibila" cuya caja cuadrada, pintada de azul, estaba revestida interiormente de franela negra. El busto hablaba y estaba reemplazado por una cajita de tabacos, de la que se había quitado la tapa.





(FIG. 345). — *Amaltea o Sibila de Cumes*



(FIG. 346). — *El espectador complaciente está sentado en una silla sin ver al espectro*

Afortunadamente se conocen también ideas mejores, inspiradas en este mismo motivo, tal como la Pitonisa moderna o más exactamente, la "Modern Phytonisse". La construcción es casi la misma, pero la forma del estuche está un poco modificada y la asociación de colores (amarillo y violeta pálido) es de un hermoso efecto. En lugar de abrirse por delante, se abren dos portezuelas y se echa atrás la tapadera de forma graciosa, pues todo ello está montado con charnelas.

El pie del trípode lleva los espejos correspondientes con la debida inclinación para reflejar el mismo dibujo del fondo de la escena, y tapar el resto de la figura que se esconde detrás.

La Nada

Este es el título de una atracción representada en un establecimiento parisién "Le cabaret du Néant". No nos extenderemos sobre el particular porque la atracción es bastante conocida. En principio, consiste en hacer subir un espectador a la escena, hacerle tomar asiento dentro de un espacio determinado (Fig. 346), y donde el público le ve convertirse poco a poco en esqueleto. El individuo sin embargo, de nada se apercibe y contempla con extrañeza las caras sorprendidas de los espectadores. En esto estriba la ilusión de las Metempsícosis.

En otro escenario, otro espectador ha sido invitado a sentarse ante una mesa. En seguida se le aproxima una mujer, le presenta una bebida y representa una escena, en la que es el héroe, o mejor dicho, la víctima; luego se marcha. El individuo mistificado vió como sus amigos y los demás espectadores se reían, pero él no se apercibió de lo que a su lado pasaba. Desempeñó sencillamente el papel de actor en los "Espectros". La mujer fué un espectro reflejado por un espejo, interpuesto entre él y los espectadores.

La parte interesante de estos dos trucos es la disposición mediante la cual, en ambos casos el individuo no puede percibir la escena del esqueleto, que le acompaña en el primer caso, o la de la mujer del segundo.

Al tomar él asiento, no podía verlos, porque su figura sola se hallaba iluminada y el resto yacía en la obscuridad. Al producirse la ilusión, los ángulos de varios biombos negros estaban dispuestos de modo que le fué imposible enterarse del truco. Cuando todo está terminado, la escena vuelve a sumirse en la obscuridad, excepto él, de modo que puede salir sin haberse apercibido de nada.

LA MAGIA Y EL OCULTISMO

Introducción

Para los que a priori, y en nombre de la ciencia quieran rechazar en absoluto fenómenos que no pueden explicarse, no estará de más recordarle que en la frontera de la ciencia positiva.

existen grupos de hechos cuyo determinismo es poco conocido, negados por algunos, admitidos con entusiasmo por otros; y en la producción de los cuales intervienen fuerzas casi desconocidas, o mal definidas. Su rareza o por lo menos las dificultades que presentan su observación y su estudio experimental, les da una apariencia de cosa maravillosa que aleja a ciertos sabios.

Esta dificultad no es bastante sin embargo, para alejar a los hombres a quienes su educación científica ha preparado para este género de investigaciones.

"Yo no podría —escribía Arago, en su noticia sobre Bailly— aprobar el misterio en que se envuelven los sabios serios que asisten actualmente a las experiencias de sonambulismo. La duda es una prueba de modestia que pocas veces ha perjudicado al progreso de la ciencia. No se podría decir otro tanto de la incredulidad. Aquel que fuera de las matemáticas puras pronuncia para lo demás la palabra imposible, carece de prudencia. La reserva es sobre todo un deber cuando se trata de la organización animal".

Hoy se hace entrar al sonambulismo en el cuadro de los fenómenos hipnóticos. La autoridad de Bernheim y de Charcot ha dado derecho de ciudadanía al hipnotismo, y los sabios pueden estudiarlo sin riesgo de descalificarse o aparecer como demasiado crédulos.

Siguiendo al hipnotismo, el magnetismo animal, el mesmerismo, las mesas giratorias, la varita adivinadora, han sido sometidos a la criba de la experimentación, y gran número de hechos que se refieren a ellos han perdido su apariencia de maravillosos.

Ya no se les niega, porque se ha creído encontrar una explicación. En realidad, el automatismo psicológico, la posibilidad de un funcionamiento aislado de los psiquismos que pueden ignorarse, explican ciertos hechos que, en defecto de un estudio suficiente, se negaban o eran atribuídos a una acción sobrenatural.

Han salido del dominio de lo maravilloso, del ocultismo. Se denomina generalmente con este vocablo un conjunto de conocimientos que forman el patrimonio de ciertos iniciados, constituyendo "la ciencia tradicional de los magos". Esto nos parecía irrito; cuando nos esforzamos en discutir los títulos de uno de nuestros conocimientos a la existencia científica; sólo se puede admitir como medios de demostración la observación, la experimentación, la deducción o la inducción. Como dice perfectamente Maxwel "la analogía y las correspondencias no tienen en la lógica ordinaria la misma importancia" y, en ciencia positiva "la

verdad no podría buscarse útilmente en el análisis de un libro muy bello, pero muy viejo".

La teosofía es una especie de religión que nada tiene que ver con los procedimientos de la ciencia. El espiritismo es también una religión, es una teoría, ayudados de la cual sus adeptos explican ciertos hechos que se pueden explicar al ocurrir, sin necesidad de admitir para esto su hipótesis. Como lo han demostrado Janet y de Crassel, muchos hechos de pretendidas comunicaciones con los espíritus desencarnados, numerosos fenómenos de traslación o de materialización, son explicables o por el automatismo psicológico o por fraude o supercherías a veces inconscientes.

Estudiemos los hechos.

Como dice Richet, los hechos no son nunca absurdos: son hechos o no lo son, si existen, el estudio de los fenómenos debe preceder a la crítica de las teorías. Algunos de estos hechos, debidamente comprobados, pertenecen a la ciencia; otros todavía incompletamente establecidos (tales como la telepatía, la sugestión mental), pueden, sin contradicción lógica, formar parte de ella más tarde.

La rareza, la extrañeza sorprendente de muchos de ellos conduce a atribuirlos a una voluntad misteriosa que prescinde en cierto modo de las fuerzas de la naturaleza. No es muy posible estudiarlos sin una idea filosófica preconcebida de la que parecen dar la confirmación experimental.

Unos quieren que la sugestión lo explique todo; creen que según sus investigaciones, lo sobrenatural se ha convertido en natural. En el polo opuesto, los poseedores en la hipótesis espiritista ven en esos fenómenos una demostración de cierto modo experimental, del espiritualismo y hasta de su cristianismo.

"Yo creo, dice Grasset, que es absolutamente preciso renunciar para siempre a una esperanza que parece alentar el corazón de muchos autores respetables entre todos. Esta esperanza que yo creo una ilusión, es el pensamiento de que podrá aplicar el conocimiento de los fenómenos ocultos a la apologética y al triunfo o a la refutación o aniquilamiento de una doctrina filosófica o religiosa cualquiera. Me apoyo primeramente en que ninguna doctrina religiosa o filosófica tiene interés en el éxito bueno o malo de estas investigaciones. El porvenir de ninguna de estas doctrinas está ligado al sentido en que serán formuladas las conclusiones de hoy y las de mañana en la investigación que yo hago aquí. ¡Afortunadamente para esas doctrinas! Pues los hechos tan

discutibles y discutidos sólo podian dar una base y argumentos bien frágiles a una filosofía o una religión".

Pensando respecto a eso como pensamos, nos limitamos a hacer historia, a presentar hechos, de los cuales el avisado lector sacará las consecuencias que sus conocimientos o creencias le sugieran, reservándonos por nuestra parte las que pudiéramos sacar por nuestra cuenta propia.

I

La Magia

Como todo el mundo sabe, la *Magia* es el arte de dominar los espíritus, y como tal fué venerada en la edad y pueblos antiguos.

En la Edad Media, los magos consideraban como demonios a los espíritus con quienes se ponían en relación, pero no por eso dejaban de vanagloriarse de dominarlos por medio de conjuros y evocaciones que forman objeto de una verdadera ciencia, la cual se enseñaba en libros y hasta en las escuelas, entre las cuales gozaban celebridad las de Cracovia y Toledo, o también la enseñaban privadamente magos sarracenos.

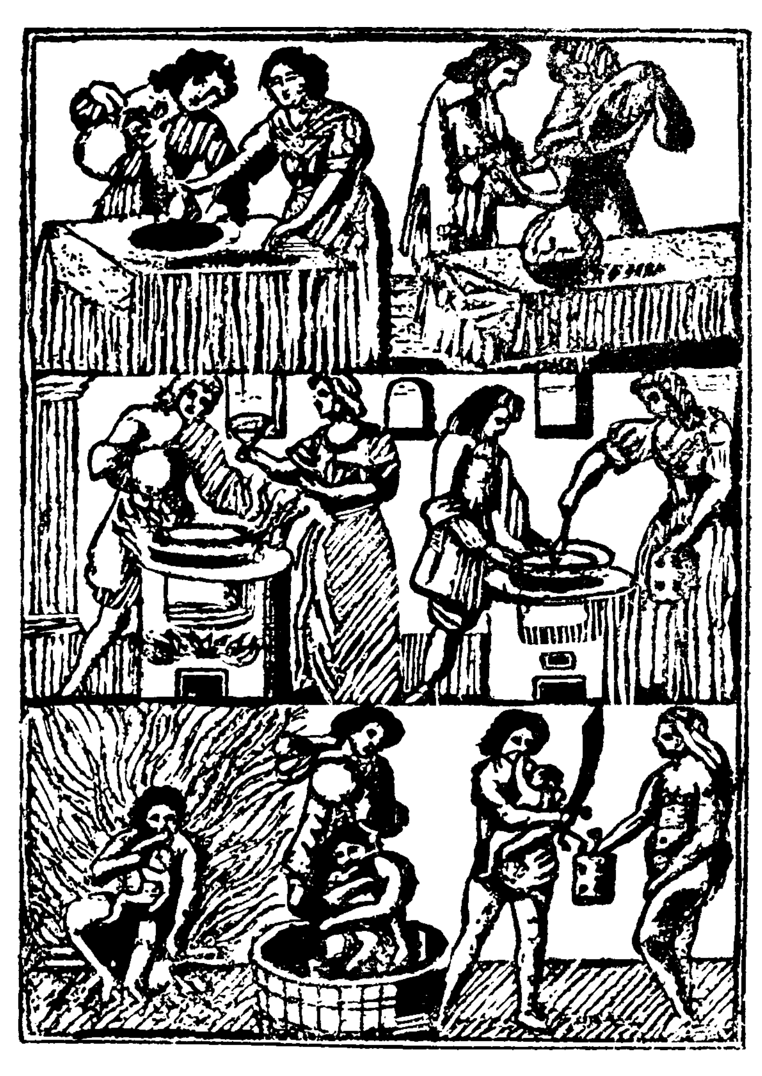
Los lugares que escogían generalmente para sus conjuros, eran obscuras y polvorosas estancias, repletas de alambiques, bocales, animales disecados, amuletos, cábalas, etc.

La varita mágica era, por decirlo así, el *deux ex machina* del mago.

Abandonada ahora casi completamente de los magos modernos y adivinadores, tiene sin embargo la varita mágica en su activo todo un pasado, toda una historia interesante.

Nótese en primer lugar que su origen se pierde en la noche de los tiempos. Dejando a Moisés la famosa vara que el gran legislador aprendió probablemente a manejar de los sacerdotes egipcios, nos encontramos la varita adivinadora entre los persas, los escitas, los medos y los griegos.

Pasando a la Edad Media, vemos la varita adivinadora usada para encontrar los hetales enterrados. De ella hablan seriamente Paracelso, Basilio, Valentino, Jorge Agrícola, el Padre Kircher. Sabemos después, por el P. Schoot, que en el siglo XVII el uso de la varita es frecuentísimo en toda Alemania, y afirma poder



testimoniar haber visto muchas personas encontrar con ella oro y plata.

De semejantes aserciones y de numerosos ejemplos en que la varita mágica es admitida por la misma iglesia, como el P. Kircher y el P. Dechalos, ambos jesuitas, lo prueban con sus reco-

mendaciones, podríamos llenar páginas enteras, si el espacio de que nos disponemos no lo hubiéramos de emplear en los diferentes extremos que entran en nuestro plan.

Han sido varias tentativas científicas para explicar los prodigios de la varita adivinadora. En su Física oculta o Tratado de la Varita Adivinadora, Vallemont supone que de los metales, de las aguas, como de los delincuentes, emanan corpúsculos, los cuales al tropezar con la varita la hacen mover.

Tounevel substituye los corpúsculos por efluvios eléctricos; mas con demasiada espontaneidad se objeta: ¿pero por qué los movimientos de la varita, no se verifican entre las manos de cualquiera?

Por último, en un cuaderno de la *Revue de deux mondes* (1833) hablando de la *varita adivinatoria*, Chevruel asocia los fenómenos motores de la varita con los bien conocidos de las mesitas giratorias. Que es como decir que la varita gira entre las manos de algunos con preferencia y no de todos indiferentemente, porque sólo algunos tienen el don de ser *mediums*.

Con esta varita reanudado ya lo que sobre la magia decíamos, trazaba el mago dos o tres círculos que servían para alejar al demonio, leía la fórmula del conjuro que según un libro atribuído al papa Onorio III, era así: "Yo te conjuro ¡oh, espíritu! en nombre del gran Dios viviente que creó el cielo y la tierra y todo cuanto los cielos contienen; y en virtud del santo nombre de Jesucristo su hijo amadísimo que sufrió por nosotros muerte y pasión en el madero de la cruz y por el precioso amor a la Santísima trinidad perfecta, que me comparezca en humana y bella forma, sin producir espanto ni estrépito alguno. Te conjuro en nombre del gran Dios viviente Adonay, Tetragrammaton, Schova, Tetragrammaton Adonay Schova, Otheos, Athanatas, Adonay Otheos, Athanatas, Ischyros, Athanatas, Adonay Schova, Otheos, Saday, Saday, Saday, Schova, Otheos, Thnata, Tetragrammaton, Luceat, Adonay, Ischyros, Athanatas, Athanatas, Ischyros, Athanatas, Saday-Schova, Adonay, Ely, Agla, Agla, Adonay, Adonay Ven, (nombre del espíritu); te conjuro de nuevo que me aparezcas como he dicho en virtud del poder y del sagrado nombre de Dios que he nombrado, para cumplir mis deseos la voluntad sin obstáculos ni engaños si no quieres que San Miguel, arcángel invisible te fulmine en los báratros del infierno; ven, pues, para realizar mi voluntad".

Las formas mágicas estaban llenas de voces y frases hebraicas, latinas, caldeas, asirias y egipcias.

¿Quién no ha oído hablar del prodigioso poder de los magos de que están llenos los cuentos, las novelas, los poemas de caballería? Ellos son los que transforman los elementos, alteran el curso de las estaciones, improvisan palacios y cavernas de oro y diamantes, destruyen puentes, y hacen, en fin, cuanto irónicamente y con la gracia que es rica en nuestro Cervantes, refiere y comenta el admirable Don Quijote.

Del mago bohemio Zitek, se cuenta que entraba en una cáscara de nuez sin descomponerse. Otro, enfadado con un colega se lo tragó y expulsó por vía opuesta, en medio de la calle.

La época cristiana se vale principalmente de la magia para la adivinación de lo futuro.

Fausto es el tipo clásico del mago.

Su historia no es muy clara; pero en medio de lo nebuloso de la leyenda, se descubre en su figura el prototipo de las creencias populares respecto a los magos del Renacimiento.

Y que la magia es cosa corriente en esta época nos lo demuestra Pico de la Mirándola, el cual cree en la virtud mágica de los espejos y dice que basta fabricar uno bajo la influencia de una constelación favorable y darle una temperatura adecuada, para leer lo pasado, lo presente y lo porvenir.

Del astrólogo Ruggieri se sabe que se sirvió de un espejo mágico para hacer conocer a Catalina de Médicis el porvenir de sus dos hijos Carlos IX y Enrique III.

De Francisco I se ha dicho que, durante sus guerras con Carlos V, podía conocer por medio de un espejo cuánto sucedía a Milán.

Esta magia inocente no salvaba de la muerte.

El obispo de Verona fué condenado al suplicio por orden de Martino de la Scala, por habérsele encontrado en su poder un espejo en el que se había escrito el nombre de Fiorone, sinónimo de diablo.

También en 1609 murió quemado en París un mago llamado Saint Germain, como reo de haber hecho uso de espejos mágicos con una mujer y con un médico.

En nuestros días, más por su espíritu de originalidad, o mejor, de extravagancia, que por la verdadera crueldad, son varios los que se llaman practicantes de la ciencia de los magos, habiendo

servido más que para otra cosa, para dar nacimiento a una literatura en la que descuellan el Sar Pelladan, Jules Bois, etc.

Esto no obstante, entre los discípulos de la Teosofía de que Madame Blavatsky es el apóstol, hay hombres de buena fe, que no dudan de que en el Oriente son ya viejísimos conocimientos a los que nosotros aún no nos atrevemos a dar el nombre de tales.

En su "Glosario", madame H. P. Blavatsky, dice al hablar de la Magia:

"Es la *Gran Ciencia*".

Según Deverjal y otros orientalistas: "La Magia era considerada como una ciencia sagrada inseparable de la Religión", por las naciones más antiguas, más civilizadas y más ilustradas. Los egipcios, por ejemplo, eran una nación sumamente religiosa como lo eran y son aún hoy día los hindos.

"La Magia consiste en el culto de los dioses, y se adquiere por medio de aquél —dice Platón—. Siendo así, ¿cómo es posible que una nación que, gracias a la evidencia palpable de inscripciones y papiros, ha probado que había creído firmemente en la magia durante miles de años, haya sido inducida al error por tan largo espacio de tiempo? ¿Y es posible que generaciones tras de generaciones, de jerarquías piadosas e ilustradas, entre las cuales muchas han llevado una vida de propio martirio, santidad y ascetismo, hayan continuado engañándose a sí mismas y al pueblo (o únicamente a este último) por el placer de perpetuar la creencia en "milagros"? Se nos dice que los fanáticos son capaces de cualquier cosa para vigorizar la creencia en su dios o ídolos. A esto contestamos: en este caso los Brahmanes y los Rekget-amens, o Hierofantes egipcios no hubiesen popularizado la creencia en el poder del hombre para obtener la obediencia de los dioses por medio de las prácticas mágicas, cuyos dioses no son, en verdad, más que los poderes o potencias ocultas de la Naturaleza, personificados por los mismos sacerdotes, instruídos, que veneraban tan sólo en ellos los atributos del no desconocido y sin nombre. Según observa muy bien, Proclo el Platónico: "Cuando los antiguos sacerdotes consideraron que existía cierta alianza y simpatía entre las cosas naturales y entre las cosas manifiestas y los poderes ocultos, y descubrieron que todas las cosas subsisten en todo, fabricaron de esta simpatía y similitud mutua una ciencia sagrada, y aplicaron para objetos ocultos, tanto la Naturaleza celeste como la terrenal, por medio de las cuales y de cierta similitud, dedujeron la existencia de naturalezas divinas en esta mansión inferior". La

Magia es la ciencia de comunicar con potencias supremas y supramundanas y de dirigirlas, así como de regir a las esferas inferiores; es un conocimiento práctico de los misterios ocultos de la Naturaleza, conocidos tan sólo de unos pocos, a causa de la gran dificultad que existe para adquirirlos sin faltar a la Ley. Los místicos antiguos y los de la Edad Media dividían la Magia en tres clases: Teurgia, Goecia y Magia natural.

"Hace ya tiempo que tanto los Teosofistas como los metafísicos han considerado la Teurgia como esfera propia" —dice Keneth Mackenzie. La Goecia es Magia Negra, y la Magia "natural" o Blanca, ha llegado a ocupar la posición de un estudio exacto y progresivo. Las observaciones aducidas por nuestro ilustrado hermano, son dignas de ser atendidas: "Los deseos realistas y materiales de la época moderna, han contribuído a desacreditar y ridiculizar a la Magia... La fe en el propio Ego de uno es un elemento esencial en la Magia, y existía mucho tiempo antes que otras ideas que presumen ser anteriores a ella. Suele decirse, que para hacer a un loco hace falta primero un hombre razonable; y la idea de un hombre debe exaltarse casi hasta la locura, es decir, sus susceptibilidades cerebrales deben desarrollarse mucho más allá del grado inferior y miserable de la civilización moderna, antes de que pueda convertirse en un verdadero mago, porque la investigación de esta ciencia implica un cierto aislamiento y abnegación de sí mismo". Un aislamiento muy grande por cierto, cuyo logro constituye por sí solo un fenómeno maravilloso, un milagro.

Tampoco es la magia una cosa sobrenatural. Según explica Jamblico: "Ellos, por medio de la Teurgia sacerdotal, proclaman que pueden remontarse a esencias más elevadas y universales, y hasta aquellas que están establecidas por encima del destino, como por ejemplo, hasta dios y el demiurgo sin emplear la materia ni otra cosa alguna. excepto la observación durante algún tiempo" Ya empiezan algunos a reconocer la existencia de poderes sutiles a influencias en la Naturaleza, de los cuales nada sabían hasta ahora. Pero como observa muy acertadamente el doctor Carter Blake: "El siglo XIX no es el que ha observado la génesis de métodos de pensamientos nuevos ni la de los antiguos en su totalidad"; a lo que contesta Mr. Bronwick, que "si los antiguos conocían poco nuestro medio de investigación en los secretos de la Naturaleza, aún sabemos nosotros menos respecto al que ellos empleaban".

Magia Blanca o *Magia Benéfica*, así llamada, es la Magia Divina, libre de egoísmo, deseo de poderes, de la ambición o del lu-

cro, y que tiende únicamente a hacer el bien al mundo en general y al prójimo en particular. El más ligero intento para emplear los poderes anormales que uno posea para la propia satisfacción, convierte a esos poderes en Brujería o Magia Negra.

Magia Negra. — Brujería, nigromancia, evocación de los muertos y otros abusos egoístas de los poderes anormales. Este abuso puede ser involuntario; sin embargo, es *Magia Negra* cuando se produce lo fundamental para la propia satisfacción personal.

II

Las ciencias ocultas

Es la Ciencia de los secretos de la Naturaleza, físicos y psíquicos, mentales y espirituales, llamada también Ciencia Hermética y Esotérica. Puede citarse en Occidente la Kábala y en Oriente el misticismo, la magia y la filosofía Yoga. Los Chelas en la India tratan a menudo de esta última como de la séptima "Darhana" (escuela de filosofía); existiendo sólo seis Darhanas en la India, conocidas en el mundo de los profanos. Estas ciencias están y han estado ocultas durante siglos para el vulgo, por la sencilla razón de que jamás serían apreciadas por las clases egoístas ilustradas que abusarían de ella en provecho suyo y convertirían de este modo la Ciencia Divina en *Magia Negra*, así como tampoco la Filosofía Esotérica de la Kábala de que su literatura está llena de "una jerga bárbara y sin sentido", incomprensible para las inteligencias comunes. Pero, ¿no sucede lo mismo con las Ciencias exactas, la Medicina, la Fisiología, la Química y otras? ¿No ocultan los sabios oficiales sus hechos y descubrimientos con una terminología Greco-latina bárbara, recientemente fabricada? Como observaba muy bien el teósifo Kenneth Mackenzie, "el jugar de este modo con palabras cuando son tan sencillos los hechos, es el arte de los sabios de la época presente que ofrecen un contraste notable con los del siglo VIII, que llamaban al arado, arado, y no "instrumento agrícola". Además, mientras que sus "hechos" serían tan sencillos y comprensibles si los expresasen en lenguaje vulgar, los hechos de la Ciencia Oculta son de una naturaleza tan obstrusa, que en la mayoría de los casos no existen palabras en los idiomas europeos para expresarlas. Finalmente, esta "jerga" es

una doble necesidad; primero, para describir claramente esos hechos a aquel que está versado en la terminología oculta; y segundo, para ocultarlos a los profanos.

Intensamente unidas a la Magia están, como todos saben, la Astrología y la Alquimia.

Los orígenes de la Astrología se pierden en la noche de los tiempos. Parece ser que fué inventada por los caldeos, y su fin es "el estudio físico, fisiológico y psíquico" de los astros, aplicado este estudio particularmente a la adivinación.

Tan grande es su antigüedad que se la coloca entre los anales primitivos del saber humano. Por espacio de largos siglos fué una ciencia secreta de Oriente, y su expresión final sigue siéndolo así hasta hoy día; pues su aplicación esotérica, únicamente ha alcanzado algún grado de perfección en Occidente desde la época en que Vahara Mihira escribió su libro sobre la Astrología, hace unos mil cuatrocientos años. Claudio Ptolomeo, el famoso geógrafo y matemático que fundó el sistema astronómico que llevaba su nombre, escribió su *Tetabilos*, que todavía es la base de la Astrología moderna, el año 135 de nuestra era. La ciencia del Horóscopo se estudia principalmente ahora bajo cuatro grandes aspectos principales, a saber: 1º *Mundano*, en su aplicación a la meteorología, sismología y agricultura; 2º *Estado* o *Cívica*, con respecto al porvenir de las naciones, reyes y gobernantes; 3º *Horaria*, cuando se refiere a la solución de las dudas que nacen en la mente. y 4º *Genesíaca*, en relación con el futuro de los individuos, desde su nacimiento hasta la muerte. Los egipcios y caldeos se contaban entre los más fieles secuaces de la Astrología, aunque sus sistemas de leer en las estrellas y los métodos modernos difieran considerablemente. Los primeros afirmaban que Belus, el Mel o Elu de los Caldeos, un retoño de la Dinastía Divina o de los Reyes-dioses, había pertenecido a la tierra de Chemí, la que abandonó para fundar una colonia Egipcia sobre las orillas del Eufrates, donde edificaron un templo que estaba atendido por sacerdotes al servicio de los "señores de las estrellas". En cuanto al origen de esta ciencia, consta, por una parte, que Tebas reclamó el honor de la invención de la Astrología; mientras que, por otro lado, todos están conformes en que fueron los Caldeos quienes se la enseñaron a las demás naciones. Ahora bien; Tebas precedió en mucho, no solamente a la "Ur de los Caldeos", sino también a Nipur, donde primeramente se rindió culto a Bel, siendo su hijo sin (la luna) la deidad que presidía en Ur, tierra natal de Terah

el Sabao y Astrólata y de su hijo Abraham, el gran Astrólogo de la tradición Bíblica. Todo tiende, pues a corroborar la afirmación egipcia. Si más tarde en Roma y otros sitios, cayó en descrédito el nombre de Astrólogo, fué debido a los fraudes de aquellos que pretendían sacar dinero de lo que relacionaba con las Ciencias Sagradas de los Misterios, y que desconociendo la Astrología, dedujeron un sistema basado enteramente en las metafísicas, en lugar de serlo en la metafísica trascendental de los cuerpos celestes físicos, como su *upadhi* o base material. Sin embargo a pesar de todas las persecuciones, el número de partidarios de la Astrología entre las inteligencias científicas más superiores, siempre ha sido muy grande. Cardan y Kepler se han contado entre sus ardientes defensores y, por lo tanto, no deben avergonzarse los que posteriormente la admiten hasta en su forma presente imperfecta y viciada. La Astrología es a la Astronomía exacta, lo que la Psicología a la Fisiología exacta. En Astrología y Psicología, tenemos que pasar más allá del mundo visible de la materia, y entrar en el dominio del espíritu trascendente.

Según los astrólogos (y con sus voluminosos tratados, desde Diodoro Sículo hasta los escritores de nuestro tiempo, se forma una rica biblioteca), cada signo del zodíaco, cada constelación, cada planeta, cada estrella ejerce una influencia particular sobre los destinos humanos. Pero esta influencia puede variar en bien o en mal según la recíproca posición de los astros. Un astro puede estorbar o destruir la acción de otro u otros. Dado este principio, los astrólogos tenían siempre razón, a pesar de las enormes disparidades de las doctrinas y de las escuelas.

Es curiosa la teoría de los caracteres humanos que los astrólogos profesaban. El que nace bajo la influencia de Marte, es belicoso; Venus, predispone al erotismo; Júpiter, a la jovialidad; la Luna a la melancolía o al mal humor, etc.

Estas supersticiones astrológicas no sólo fueron creídas del pueblo, sino también de los doctos, y tuvieron influencia hasta en las mismas leyes.

Licurgo prohibía a los lacedemonios dar batalla cuando la luna estaba en menguante.

Hipócrates y Galeno creyeron también en la astrología, y Vespasiano. Augusto, Tito y otros emperadores, le pagaron igualmente su tributo, como reyes y cardenales, tales como Federico II y Mazzarino; escritores ilustres como Agrippa, Alberto Magno, Marsilio Ficino y el mismo Kepler.



En las historias y biografías se citan en gran número predicciones de astrólogos

Un día el duque de Birón preguntó a uno de los muchos astrólogos adictos a la persona de Catalina de Médicis, cuál era su horóscopo.

—Moriréis en el asedio de Epernay —le contestó el astrólogo.

Y como todo el mundo sabe, allí murió.

El mismo astrólogo fué preguntado por el mariscal de Birón, hermano del duque, cuál sería su fin.

—Moriréis en el cadalso.

—¿De veras? — preguntó el amigo de Enrique IV.

—De verás; os cortarán la cabeza.

Lleno de ira, Birón se lanzó sobre el astrólogo y lo dejó mal parado; pero no fué óbice para que descubierta su traición, Enrique IV, con lágrimas en los ojos, lo condenara a muerte.

No siempre. es verdad, se realizaron los vaticinios.

Verme cuenta que cierta ocasión un astrólogo quedóse fijamente mirando a Juan Galeazzo, duque de Milán y le dijo:

—Señor arreglad vuestros asuntos, pues vuestra vida es corta.

—¿Cómo lo sabéis? — preguntó el duque.

—Por los astros.

—¿Y tú cuándo morirás?

—Mi planeta me promete larga vida.

—Voy a demostrarte que no hay que fiarse de los planetas — añadió el duque y lo hizo conducir en seguida al suplicio.

Los astrólogos habían predicho a Villaire que moriría a los 32 años, y cuando contaba más de 60 escribía irónicamente "He tenido el placer de engañarlos cerca de 30 años ya. por lo que les pido perdón humildemente".

La alquimia ocupa entre las ciencias ocultas un puesto de honor.

Su objeto ha sido en todos los tiempos, como es sabido, la busca de la *piedra filosofal*, es decir, de una substancia privilegiada que tiene el poder de convertir en oro los metales viles.

En árabe Ul-Khemi es, como su nombre lo indica, la química de la naturaleza. Ul-Khemi o Al-Kimia, de todos modos es una palabra arabizada. La Alquimia trata de las fuerzas más sútiles de la Naturaleza y de las varias condiciones de la materia en las que aquellas obran. Al tratar de dar a los no iniciados, bajo el velo más o menos artificial del lenguaje, tanto del *Misteryum Magnum*, como no sea peligroso en manos de un mundo egoísta, el

Alquimista admite como primer postulado la existencia de un cierto Resolvente Universal en la substancia homogénea de la que fueron evolucionados los elementos, y a la cual llama el oro puro o *summum materiae*. Este resolvente, llamado también *menstruum universale*, posee el poder de echar fuera del cuerpo humano todo germen de enfermedad, de renovar la juventud y prolongar la vida. Tal es el *laepis philósophrorum* (piedra filosofal). La alquimia penetró por primera vez en Europa, en el siglo VIII de nuestra era, con Geber, el gran sabio y filósofo árabe pero era conocida y practicada muchos siglos antes en China y Egipto. Numerosos papiros sobre Alquimia y otras pruebas, que demuestran que era el estudio favorito de los Reyes y Sacerdotes, han sido exhumados y conservados, bajo el nombre genérico de tratados Herméticos (véase *Tábula Smaragdina*). La Alquimia se estudia bajo tres aspectos distintos que admiten muchas interpretaciones diferentes, ejemplo el Cósmico, el Humano y el Terrestre.

Estos tres métodos eran típicos bajo las tres propiedades alquímicas, el azufre, el mercurio y la sal. Diferentes escritores han declarado que estas son tres, siete, diez y doce procesos respectivamente; pero todos concuerdan en que existe un solo objeto en Alquimia, que es el de transmutar los metales groseros en oro puro. Muy pocas personas comprenden con exactitud lo que es realmente el oro. No cabe duda de que en la Naturaleza existen la transmutación de los metales inferiores en otros más nobles; pero este es sólo un aspecto de la Alquimia, el terrestre o puramente material, porque lógicamente vemos que tienen el mismo procedimiento en las entrañas de la tierra. Sin embargo, además de esta interpretación existe en la Alquimia un significado simbólico mucho más trascendental puramente psíquico y espiritual. Mientras que el alquimista Kabalista persigue la realización del primero, el alquimista Ocultista, despreciando el oro de la tierra, presta toda su atención y dirige todos sus esfuerzos hacia la transmutación del *cuaternario* inferior en la *trinidad* divina superior del hombre, los cuales, cuando finalmente se unen, hacen uno solo. Los planos, espiritual, mental, psíquico y físico de la existencia humana se comparan en la Alquimia a los cuatro elementos: el fuego, el aire, el agua y la tierra, y cada uno es capaz de una constitución triple, es decir, fija, inestable, volátil. Poco o nada sabe el mundo respecto al origen de esta rama de la filosofía arcaica pero lo cierto es que antecede a la construcción de

todo Zodíaco conocido, y como se refiere a las fuerzas personificadas de la naturaleza, probablemente también es anterior a todas las mitologías del mundo. Tampoco cabe duda alguna de que los verdaderos secretos de la transmutación (en el plano físico eran conocidos en la antigüedad, así como de que se perdieron antes de la aurora del llamado período histórico. La química moderna debe sus mejores descubrimientos fundamentales a la Alquimia pero, despreciando el axioma innegable de esta última, de que sólo existe un elemento en el Universo, clasificó los metales como elementos, y tan sólo ahora empieza a darse cuenta de su grande error. Hasta algunos enciclopedistas se ven obligados a confesar que, si muchos de los relatos acerca de la transmutación de los metales son engaño o ilusión, sin embargo, algunos de ellos van acompañados por un testimonio *que los hace probables*. Por medio de la batería galvánica, se ha descubierto que hasta los álcalis tienen una base metálica. La posibilidad de obtener metal de otras substancias que contengan los ingredientes que lo componen y de *cambiar un metal en otro...*, debe, por consiguiente, quedar sin determinar. Tampoco deben considerarse todos los alquimistas como impostores. Muchos han trabajado con la convicción de conseguir su objeto, con instancable paciencia y pureza de corazón, condiciones que son recomendables por los alquimistas como requisitos indispensables para sus trabajos.

Para nuestro designio, nos basta con esta sola mención, pues no de este aspecto del ocultismo del que nos hemos propuesto ocuparnos en este libro.

III

Telepatía

La ciencia ortodoxa, pues la Ciencia como la Religión, tiene su ortodoxia, trata todo este asunto despreciativamente, rechazando como monomanías las evidencias aducidas en apoyo de la creencia en apariciones. La razón para esto es obvia: esa ciencia ortodoxa, al declarar que el espíritu no es más que el producto de la materia organizada, invade los dominios de la fisiología y de la religión; y en el instante en que el hombre científico abandona su campo especial de investigación (la recopilación de he-

chos y estudio de las leyes del método, etc., etc.), y empieza a especular acerca del origen de las cosas, se sale de su propia esfera.

Por eso, lo primero que debe hacerse en este punto es una pregunta: ¿Cuál es la preparación del hombre en este campo particular del conocimiento? El profesor C. Lloyd Morgan, dice: El punto capital de lo sostenido por Haeckel y su escuela es que las contestaciones científicas a los problemas científicos son fidedignas, y que la introducción de consideraciones científicas en las soluciones de tales problemas es completamente inadmisible". Otro profesor, Mr. William James, Catedrático de Psicología de la Universidad de Harvard, en los Estados Unidos de Norte América, y presidente de la sociedad de Investigaciones Psíquicas, dice: "La Ciencia, tomada en su esencia, ha de presentar solamente un método, al que debemos sujetarnos sin someternos a ninguna clase de creencias especiales".

Podemos, pues, preguntar: ¿qué hay de cierto en los fenómenos del espiritualismo? ¿Existen fantasmas que se comunican con los habitantes de este mundo?

Dignas son de estudio estas preguntas, y hombres de ciencia como Crookes, Wallace y Flammarión, que estudiaron los fenómenos del espiritismo, contestan a ellas con los experimentos que llevaron a cabo. Mientras la Ciencia ignoraba dichos fenomenos. miles de personas, hombres y mujeres, de reputación honorable, fueron atraídas por la causa del ocultismo; seres irresponsables, sin base para los métodos científicos de investigación, se precipitaron por la brecha abierta por los primeros exploradores y empezaron a escribir y hablar las más simples jeringozas acerca de lo sobrenatural. En 1822 se constituyó en Londres una *Sociedad para Investigaciones Psíquicas*, que se dedicó al estudio de los referidos fenómenos ocultos, empleando métodos científicos en las investigaciones; y los ortodoxos de la ciencia, que miraban al principio con prevención las experiencias practicadas por dicha *Sociedad*, se vieron obligados a admitir, doce años después de su existencia, que "algún trabajo de importancia se había logrado realizar, al menos en lo que se refería a hacer luz en ciertas fases de los fenómenos fisiológicos, como los sueños, las alucinaciones y el hipnotismo". Y en una *Memoria* notable, llegó a decirse como hecho probado que "entre las muertes y las apariciones de personas moribundas existe una conexión que no se debe solamente a la casualidad". Las pruebas aducidas por dicha Sociedad

para investigaciones psíquicas, fueron cuidadosamente consideradas y discutidas, tanto que los casos sobre los cuales existía una sombra de indicación dudosa, de coincidencias semejantes, fueron eliminados del estudio y discusión desde los primeros momentos.

Fueron varias las teorías admitidas como explicación de los hechos aducidos; las más principales, las comunicación telepática de moribundos a los vivos, en primer término; la telepatía póstuma, luego, y después, las visitas de verdaderos ante-fantasmas, dotados de inteligencia.

Las dos primeras teorías fueron consideradas como las más probables; la tercera, que es la exposición favorita del culto espiritista, tuvo pocos partidarios, si es que tuvo algunos (1).

La anterior está más o menos basada en la suposición de que la telepatía es algo psíquico que obedece a las leyes psíquicas. Pero ¿esto es un hecho? Citemos aquí una parte del discurso pronunciado en 1894 por A. J. Bolfour ante la tantas veces aludida *Sociedad*. Dijo así el ilustre hombre que más tarde había de ser jefe del partido conservador de Inglaterra: ¿es la acción telepática un caso ordinario de acción procedente de un centro de perturbación? ¿Se difunde igualmente en todas direcciones? Lo lógico sería que fuera apareciendo más debilitada conforme más fuera apartándose de su origen. ¿Pero ocurre así? ¿Es creíble que los simples pensamientos puedan tener en sí la energía necesaria para producir efectos sensibles, iguales en todas direcciones y a distancias que no aparecen ante la vista? Esto, a mi entender, es imposible y en cualquier caso no existe prueba alguna que se haya verificado semejante difusión a fuerza de la voluntad, siempre que se emplee, o los pensamientos, en aquellos casos en que no se ponga en juego la voluntad, tienen efecto únicamente sobre uno

(1) En los Estados Unidos se han ocupado y se ocupan todavía mucho de los fenómenos del medianismo, de telepatía o transmisión del pensamiento fuera del uso de los sentidos conocidos, de clarividencia y clariaudiencia. Thompson J. Hudson ha escrito un libro célebre en Américaa titulado "The Law of Psychis Phenomena", en el cual se ha propuesto buscar una ley o mejor una hipótesis que permita explicar esos fenómenos. El autor demuestra que en casi todos los casos puede hallarse la explicación por las comunicaciones telepáticas. Aunque sus investigaciones le hayan conducido a creer en la vida del "más allá", demuestra por experiencias minuciosas que los médiums serios obran de buena fe cuando pretenden recibir comunicaciones de los espíritus de los difuntos, pero en realidad esas revelaciones emanan, ya sea de su propio espíritu subconciente, ya del espíritu subconciente de una persona con la cual se encuentra en relación telepática.

o dos individuos a lo sumo. Puede desde luego asegurarse que no existe tal difusión general y que tampoco hay indicación de perturbación alguna, igual a distancias iguales desde su origen ni que irradie desde este, del mismo modo en todas direcciones. La energía telepática, como la bala de cañón, procede directamente desde el proyector al percipiente".

El lector deducirá de la declaración anterior, que la telepatía no puede, por medio alguno, adaptarse a las leyes físicas del universo tal como hoy las conocemos, en el estado presente de nuestro progreso intelectual; parece que las deja a un lado. Mr. F. W. H. Meyers, el más profundo de los pensadores originales que existen respecto a reglas físicas dice: "El caso más sencillo de transferencia del pensamiento, una vez admitida ésta, destruye la síntesis puramente fisiológicas del hombre, y abre en el materialismo una puerta que nunca jamás podrá cerrarse (1).

Antes de pasar adelante, discutamos brevemente el asunto de la telepatía, puesto que ésta es el áncora de la investigación psíquica moderna. Telepatía es una palabra admitida para indicar la transmisión del pensamiento (de *tele* distancia, y *pathos*, sentimientos). Mr. Frank Podmore, de la *Sociedad de Investigaciones Psíquicas* define la telepatía diciendo que es "una comunicación entre alma y alma, habiendo demostrado la práctica que una sensación simple o una idea puede transmitirse de una imaginación a otra, y que esta transferencia lo mismo se hace en el estado

(1) El ocultismo es el conjunto de hechos que no pertenecen aún a la ciencia positiva. Los fenómenos de hipnotismo y sugestión pertenecían, hace treinta años. Sometidos a la rigurosa comprobación de la experimentación y de la observación, han entrado actualmente en la ciencia positiva, están "desocultados".

¿Se pueden desocultar los hechos de clarividencia, de lectura del pensamiento, los fenómenos unidos a la presencia de los médiums o atribuídos a la intervención de los espíritus?

Importa, como aconseja el Dr. Grasset en su obra "L'occultisme hier et aujordui. Le merveilleux prescientifique", separar los hechos de las teorías. Comprobemos hasta dónde sea posible la realidad de los hechos y la teoría vendrá luego.

Los hechos que pertenecen todavía al ocultismo deben dividirse en dos grupos: 1º el grupo de los hechos cuya demostración aunque sea posible, parece todavía lejana y que comprende: a) la telepatía y las premoniciones; b) las premoniciones; c) las materializaciones; 2º el grupo de los hechos cuya demostración parece menos alejada y que debe buscarse desde luego, el cual comprende: a) los desplazamientos sin contacto, los aportes, la levitación; c) la clarividencia.

normal que en el trance hipnótico. Además, los experimentos realizados demuestran que los conceptos o ideas mentales pueden transmitirse a distancia".

En la explicación de los fenómenos, añade Podmore, la hipótesis siguiente: "Dejando de lado los flúidos y la nervio-energía radiante, encontraremos prácticamente sólo un modo de transferencia telepática, a saber: que los cambios psíquicos que van acompañados de pensamientos o de sensación en el agente, se transmiten desde el cerebro como ondulaciones en el medio interviniente, y así llegan a excitar cambios correspondientes en algún otro cerebro sin que necesariamente complique en la transmisión a ninguna otra parte del organismo" (1).

En cuanto a la parte que la telepatía tenga en las apariciones vistas al tiempo a poco después de la muerte de los individuos, podemos presentar un caso muy garantizado respecto a la veracidad, y que procede de la citada *Sociedad de Investigaciones Psíquicas.* El sujeto sobre quien se ejercía era un labrador residente en Redhill, Inglaterra que dice lo siguiente: "A eso de las dos de la mañana del 21 de octubre de 1881, estando yo acostado en mi cama, pero perfectamente despierto y mirando a una lámpara que ardía sobre una mesa de mi alcoba, creí que entraba una persona en mi habitación, y que, ya en ella, se detuvo, asomándose al espejo que la referida mesa tenía. Se me ocurrió en seguida que el rostro de aquella persona era el mismo Robinson Kelsey, a quien yo conocía muy bien sobre todo, no podía equivocarlo de un detalle en él característico: Kelsey tenía la costumbre de llevar

---

(1) Camilo Flammarion, en su obra reciente "Les forces naturelles inconnues", trata de investigar las fuerzas desconocidas a las cuales se atribuye esa acción que unos niegan, otros atribuyen a la superchería y algunos a la intervención de agentes extra naturales, y haciendo de ella un estudio científico, se esfuerza, el célebre astrónomo, en demostrar su realidad o cuando menos la realidad de algunos hechos que ha podido observar, en condiciones en que, al parecer, debían hallarse a cubierto de fraude.

He aquí sus dos principales conclusiones:

"El ser humano está dotado de facultades todavía poco exploradas, que las observaciones hechas en los mediúms, en los dinamógenos, ponen en evidencia lo mismo el magnetismo humano, el hipnotismo, la telepatía, la visión sin auxilio de los ojos, la premonición. Estas fuerzas psíquicas desconocidas merecen entrar en el cuadro del análisis científico.

"Las observaciones expuestas en este libro prueban que la voluntad consciente, el deseo, por una parte, la conciencia subliminar, por otra, ejercen una acción fuera de los límites de nuestro cuerpo"

el pelo largo por detrás. Me incorporé en la cama y llamé, pero la aparición desapareció instantáneamente. Al siguiente día referí el caso a unos amigos míos, y tan preocupado estaba yo por esto que me había sucedido, que durante tres días registré los periódicos de la localidad para ver si le había ocurrido algo a Kelsey. Al cuarto se me presentó un hombre que había sido carrero mío, y me dió la noticia de que Robinson Kelsey había muerto. Deseoso de saber la verdad, así como de asegurarme de la hora de su defunción, escribí a la familia, y supe por el cuñado del difunto que el fallecimiento ocurrió precisamente a las dos de aquella madrugada en que se me apareció la visión estando yo en la cama".

Como éste regístranse centenares de casos, más notables, en los que el sujeto que recibe la telepatía aduce informes de tal naturaleza, que absolutamente convencen de la realidad de la visita espiritista, o para ser más explícitos, de la entidad real del fantasma.

La transferencia del pensamiento (consciente o inconsciente) creo que es la única explicación racional de tales fantasmas. La visión que sufre la persona percipiente, llamémosla así, no es objetiva, sino subjetiva; es una alucinación producida por la fuerza desconocida llamada telepatía. Por eso no necesita la visión coincidir exactamente con la fecha de la muerte del individuo, porque éste puede hacer su aparición años después, permaneciendo latente en la idea subjetiva del percipiente. Algunos profundos investigadores han llegado a la conclusión, en casos de que el fantasma ha sido visto mucho después de la muerte de una persona a quien representaba, que estas comunicaciones telepáticas proceden de los que habitan el mundo suprasensible (mundo de los espíritus), y no son impresiones latentes revividas en las imaginaciones de los percipientes. Esta es, indudablemente, la salida más cómoda del laberinto, y no me encuentro muy opuesto a su admisión; sin embargo, hasta que la prueba resulte más concluyente, creo mejor apurar todos los puntos materiales antes de adoptar la hipótesis de *post mortem*, pues debe recordarse que los fantasmas de los vivos se ven con tanta frecuencia como los de los muertos.

Los fantasmas, pues, como puede deducirse de las opiniones expresadas hasta ahora, no son entidades reales, como pretenden los espiritistas, sino producto del cerebro del percipiente, alucinaciones engendradas por impulsos telepáticos de otras imaginaciones vivas o incorpóreas. Esta conclusión, sin embargo, no nos desenvelve el misterio en absoluto. La telepatía sobrepasa todas

las explicaciones físicas: es, en mi opinión, una de las fuerzas desconocidas del alma. La ciencia ortodoxa, al rechazar despreciativamente la telepatía y los fenómenos parecidos, sufre en gran parte la influencia del hecho de que tales fenómenos no pueden producirse a voluntad. Todas las leyes físicas de la materia se comprueban fácilmente por experimentos, con tal que para ello se disponga de los aparatos necesarios. Por ejemplo, dígase a un estudiante que el hidrógeno y el oxígeno son los componentes del agua: en el acto podrá comprobar el hecho. Los experimentos en telepatía, por otra parte, no pueden hacerse a voluntad, son aislados en su carácter, y de aquí que sean mirados con sospecha por los dogmatistas de la ciencia.

Hay, empero, una clase de fenómenos supernaturales (así llamados) que el estudiante de lo oculto puede investigar cuando quiera, son los conocidos por el nombre genérico de medioumnísticos, producidos por los *mediums* profesionales, que los llevan a cabo en abundancia ante absortas muchedumbres por precios que oscilan desde media peseta a doscientos duros, en las ferias y en los salones. Este campo de investigación psíquica es uno de los que se trabajan bien y proporcionan muchos estudios de caracteres anormales al observador de la naturaleza humana. Mi consejo a los investigadores del trabajo de cierta clase de *mediums* profesionales puede expresarse en pocas palabras: "Abandonad toda esperanza de obtener la verdad vosotros los que entráis aquí". Esto es lo qe debería escribirse a la entrada del domicilio de los profesores de falsa hechicería, que no otra cosa son los *mediums* espiritistas del siglo XX.

Esta precaución debe tenerse particularmente en cuenta tratándose de *mediums físicos*, de esos productores de supuestas materializaciones, de esos escritores de pizarras en plazas públicas, y pariachines y otros de tal calaña, los cuales son en su mayor parte, arpías que hacen presa en la credulidad del público y que explotan su oficio como *modus vivendi*, produciendo *fenómenos* para los que les pagan; y aún si poseen algún poder psíquico generico, lo mezclan tan a menudo con manifestaciones fraudulentas, que el investigador encuentra grandes dificultades para distinguir entre lo verdadero y lo falso.

Una de las fases más interesantes del espiritismo es el empleo del ve ador y de la escritura. El gran físico Faraday ha demostrado muy bien que este primer recurso es resultado de la acción muscular inconsciente por parte de los *mediums;* y el profesor Jo-

seph Jastrow, de la Universidad de Wiscosin, en los Estados Unidos de Norte América, llegó a idéntica conclusión por una serie de experimentos únicos. Bajo la misma categoría hay que considerar la escritura automática con lápiz o pluma: el profesor Augusto Tamburini explica los caracteres definidos y variados de esos supuestos autores de mensajes como producto de la auto-sugestión, diciendo que así como por la sugestión hipnótica o post-hipnótica puede hacerse creer a un individuo que es un Napoleón o un deshollinador, de la misma manera por auto-sugestión el consciente sublime puede creerse que es X o Y, y recibir o inventar mensajes como si en realidad fuera tal X o Y. Pero estas conclusiones del profesor Tamburini, aunque ciertas, no resuelven innumerables casos, bien acreditados, en que se han obtenido hechos que no están dentro del conocimiento consciente del escritor automático ni del que mueve trípodes; y aquí es precisamente donde debemos considerar los más misteriosos y sorprendentes de los enigmas (1). La telepatía, procedente de un vivo o de un muerto, parece ser la única explicación de este caso; los vivos, porque los hechos se reciben de la memoria sub-consciente del medium y después se elevan hasta el nivel del pensamiento consciente en virtud de la escritura automática. La existencia de un estado subconciente en el hombre altamente receptivo e inteligente, es ya un hecho bien reconocido entre los psicólogos avanzados; todos los experimentos llevados a cabo tienden a sostenerlo así.

IV

La telepatía visual o doble vista

Entre todos los hechos extraordinarios que estudian actualmente los hombres que tienen el valor suficiente para rebasar las fronteras de la ciencia clásica y proyectar un poco de luz sobre los fenómenos envueltos todavía en espesas tinieblas, pocos hay

(1) Los experimentos de Eusapia Paladino, Home, etc., ante Lombroso, Richet, Crooket, Rochas y otros hombres de ciencia, que declararon a dichos mediums ajenos a todo fraude y ciertos y evidentes los hechos que presenciaron, no permiten afirmar de un modo absoluto que todo es prestidigitación y engaño en los fenómenos de la mediumnidad.



contrarios a las doctrinas materialistas como la percepción, un ser humano, de fenómenos que ocurren fuera de su vista, veces a enorme distancias.

Los ejemplos, sin embargo, son muy frecuentes en las vidas los santos, y tanto en la *Mística divina del abate Ribet,* como

en la *Mística Goerres,* se pueden encontrar algunos, de todo punto comprobados.

Por su parte, Camilo Flammarion, en su libro *Lo desconocido y los problemas psíquicos,* ha consagrado todo un capítulo, el VIII, *a la vista a distancia, en sueños hechos actuales.* En este volumen sólo habla de visiones durante el sueño y cita cuarenta y ocho casos actuales recogidos por su investigación personal.

También existe la visión a distancia provocada por la contemplación de un objeto brillante, y acompañada de ceremonias, sobre el valor de las cuales no hay una gran certidumbre. Algunos viajeros la han descripto con numerosos detalles después de haberla estudiado concienzudamente en los países orientales.

M. Enrique Froidevaux, doctor en letras, ha encontrado recientemente en la biblioteca de un castillo de las cercanías de Vendome las memorias de un vendomés, Bellanger de Lepinay, agregado a la persona de M. de la Haye, "coronel del regimiento de la Fere, gobernador y teniente general por el rey, de la isla Delfina y en todas las Indias", encargado de fundar en Ceylán, en Blanca y otras partes, establecimientos franceses.

Habiendo recurrido el tal Lepinay a los adivinos para saber la suerte de su jefe, ausente, que le tenía inquieto, aquellos, despues de muy curiosas ceremonias, que no tenemos para qué reproducir, le dieron el detalle de cuanto en los momentos en que las dichas ceremonias se efectuaban ocurría a M. de la Haye; lo cual quedó comprobado exactamente al regreso de éste.

La vista a distancia es frecuente entre los sonámbulos, y hay pocas obras, debidas a los antiguos magnetizadores, que no consiguen numerosos casos bien precisos, especialmente en la Memoria del general Nosiet, sobre el sonambulismo (1854). Igualmente se encontrarán en el libro de Luc Desages intitulado *Extase* (1866), en *l'Exquise de la nature humaine para le magnetisme animal* (1826), de Chardel, consejero del Tribunal Supremo y antiguo médico mayor de los ejércitos imperiales.

Citaremos una observación que tomamos de este último autor y otra del doctor Charpignon que se encuentra en su obra *Fisiología del magnetismo.*

He aquí el caso de que habla el doctor Chardel:

"Una noche disponíame a sangrar en el pie a la mayor de dos hermanas sonámbulas que habían confiado a mis cuidados. Había puesto a la menor en "estado magnético" no se sentía bien y se había acostado en una habitación próxima, de modo que era

imposible que nos viese por su situación y el tabique que nos separaba. Habíamos apartado los testigos importunos, y sólo se hallaban conmigo los padres de mis sonámbulas, coloqué el pie de la mayor sobre mi rodilla, y en el momento en que tomé con la mano derecha la lanceta que tenía en la boca y me disponía a picar la vena, sonó un grito en la alcoba de la más joven. Corrimos, y la encontramos desvanecida, extendida, sin movimiento, en la misma posición en que se había acostado. Logré reanimarla, y al preguntarle la causa de su síncope, me contó todos los detalles de mis movimientos en la operación proyectada, y añadió que en el momento en que había tomado la lanceta, una emoción que no pudo reprimir la había privado del conocimiento. Su relación era tan circunstanciada, que no se podía dudar que me había visto, tan bien como sus padres, que no me abandonaron".

El caso que refiere el doctor Charpignon es éste:

Una de sus sonámbulas, en uno de sus sueños magnéticos, fué a ver a su hermana que vivía en Blois.

Conocía el camino y lo siguió mentalmente.

De pronto, exclamó:

—Calla, ¿dónde va M. Jonanneau?

—¿Dónde está usted, pues? —le pregunté yo (el doctor Charpignon).

—Estoy en Menug, hacia las Mauves, y he encontrado a M. Jonanneau endomingado, que, sin duda, va a comer a algún castillo de las cercanías —respondióme mi sonámbula, que continuaba sentada en mi gabinete, desde luego.

Continuó su supuesto viaje.

La persona que se había ofrecido espontáneamente a la vista de ella era un habitante de Menug conocido de los presentes, al cual se le escribió en seguida para saber si efectivamente había salido a paseo por el lugar indicado a la hora que la sonámbula le había visto. La contestación confirmó lo que Magdalena había dicho...

La visión de esta sonámbula no había saltado, como con frecuencia se observa, al lugar deseado, sino que había recorrido toda la distancia de Orleans a Blois, y había visto en ese rápido viaje lo que podía llamar su atención".

En los primeros días de marzo de 1902, el doctor Binet-Sanglé, profesor de la Escuela de Psicología de París, ha hecho en Angers, con la ayuda de dos sensitivos, una serie de experiencias, que tienen el gran mérito de poner en evidencia los diferentes ele-

mentos que pueden concurrir en la producción de los fenómenos de la vista a distancia.

Los dos sensitivos eran:

Mme. M...., mujer de cuarenta y cinco años aproximadamente, bajita, fornida, de apariencia masculina, con los rasgos pronunciados y la tez mate. Su fisonomía es impasible, parece extraña a lo que la rodea, y no velaba sino en esa semivigilia que es la vigilia histérica.

M. O...., hombre de unos treinta y cinco años, inteligente y nervioso.

Las experiencias se efectuaron de nueve a once de la noche, en un salón de 5.20 metros por 4,75 ms., bien iluminado, escogido por el doctor Legludic, director de la Escuela de Medicina de Angers, y de seis personas respetables. La descripción fué leída en 1902 en la 32ª sesión de la Asociación Francesa para los Adelantos de las Ciencias.

A. — *Transmisión de las sensaciones*

El doctor Binet-Sanglé está en un ángulo del salón con M. O...., en el ángulo opuesto diagonalmente y a una distancia de 5 metros se encuentra Mme. M...., suficientemente aislada de las personas presentes para que no le puedan apuntar nada.

A una orden de M. O...., se quedó dormida en seguida Mme. M...., con los ojos vendados con un pañuelo perfectamente ajustado. Los asistentes, colocados junto al doctor Binet-Sanglé, a los lados del salón, permanecen silenciosos e inmóviles.

El doctor ha puesto sobre una mesa cerca de él tres paquetes conteniendo polvos blancos de aspecto idéntico: el primero, de bioxolato de potasa; el segundo, de bromuro de ammonio; el tercero, de polvo de jabón. El es el único entre los presentes que conoce el contenido de esos paquetes, que puede distinguir con ayuda de signos particulares, de lo que nada ha dicho a nadie, y preparados el mismo día por el farmacéutico, que no asiste a la sesión.

Con la ayuda de un rollo de papel humedecido, depositó sobre la lengua de O.... un poco de bioxolato de potasa. *Instantáneamente* la mímica de M...., cuyos ojos están tapados y que se encuentra en la otra extremidad de la habitación, traduce con una exactitud perfecta la sensación gustativa provocada en O...., por esta substancia. Repetidas veces sus mejillas se arrugan, sus labios

se proyectan hacia adelante: "Pica, dice, aprieta la garganta", y se pone a escupir. La misma experiencia se hace con el bromuro de ammonio. Apenas O.... ha probado esta sal cuando la mímica de M.... traduce la sensación correspondiente. Vuelve a escupir y exclama: "Es salado". La experiencia con el polvo de jabón no es menos demostrativa: "Es insípido, dice M...., parece harina, almidón".

También esta vez la transmisión se ha verificado instantáneamente.

B. — *Transmisión de las imágenes visuales*

Primera experiencia. — Los dos sujetos y el doctor continúan en las mismas posiciones respectivas; M.... se halla todavía dormida y la han hecho sentar cara a la pared, que está desprovista de espejos, de tal modo que, aun en el caso de que no tuviera los ojos vendados, nada podía ver de lo que ocurre detrás de ella en la habitación.

El doctor Binet-Sanglé presenta un libro y una plegadera al doctor Legludic, que mete al azar la plegadera en el libro. Abierto el libro por la página 196, otro de los presente, M. J...., subraya una palabra cualquiera en la página. La palabra subrayada es *gavilán*. Esta palabra no es pronunciada ni aun en voz baja, y sólo la han leído M. J.... y el doctor Binet-Sanglé.

Este boceta entonces en un pedazo de papel una cabeza de gavilán y ruega a O... que transmita la imagen a M... Al cabo de algunos segundos declara ésta: "Es un pájaro"; después. "un pájaro raro, no tiene alas", y por fin, "es un gavilán". La segunda frase "es un pájaro raro, no tiene alas", prueba que ha habido transmisión de imagen visual pero la tercera demuestra que al mismo tiempo ha habido transmisión de una imagen de articulación verbal, pues el boceto era demasiado grosero para permitir que se reconociera a un gavilán.

Segunda experiencia. — El doctor Binet-Sanglé presenta de nuevo un libro al doctor Legludic, que lo abre, y otro de los presentes señala una palabra en la página que se le muestra. La palabra señalada es *babosa* (molusco). El doctor Binet boceta una babosa en un papel, y suplica a O.... que transmita la imagen a M.... empieza por declarar: "Es una platija"; después, corrigién-

dose, exclama con expresión de repugnancia: "Se arrastra, es viscosa", y por último: "Es una babosa".

Se ve que primeramente ha habido una transmisión de articulación verbal mal interpretada, después una serie de imágenes que han permitido rectificar la primera impresión.

Tercera experiencia. — Se hace como las precedentes; la palabra subrayada es *cruz.* El doctor Binet-Sanglé dibuja una cruz y ruega a O.... que se la haga reproducir a M.... Esta, inmediatamente, traza dos cruces; pero estas cruces son diferentes de las del croquis lo cual no es sorprendente, pues M.... las ha tenido que hacer con los ojos tapados.

En estas tres experiencias es probable que la transmisión haya ha sido hecha por O.... solo, sino que también por el doctor Binet-Sanglé, el doctor Legludic y M. J.....

C. — *Transmisión de las imágenes de articulación verbal*

Primera experiencia. — El doctor Binet-Sanglé presenta al doctor Legludic un tomo de poesías de Teófilo Gautier.

El doctor Legludic abre el tomo y en la página que se presenta, M. J.... subraya el verso siguiente:

¡Sopla viento! ¡Cae a torrentes lluvia!

El doctor Binet le dice a O.... que lea mentalmente este verso y que lo haga repetir en alta voz a M.....

Esta empieza a pronunciar un cierto número de sílabas que empiezan por S. Experimenta sobresaltos, su voz indica el esfuerzo, y no obstante, no consigue al principio pronunciar la primera palabra del verso. O.... invita entonces al doctor Binet a que lo lea mentalmente al mismo tiempo que lo hace él, porque dijo *que había notado que la transmisión se hacía más fácilmente cuando eran dos los que la hacían.*

En efecto, M.... acabó por decir: *Sopla.* Y luego: *¡Sopla viento!*

Y no pasó adelante.

Segunda experiencia. — Se verificó como la precedente, sirviéndose del verso que sigue:

Dios no vendrá. La iglesia está derrumbada



Después de un balbuceo menos largo que la vez anterior, M... pronunció: Dios... Después bruscamente, de un tirón: *Dios no vendrá*. Y no acabó el verso.

D. — *Transmisión de pensamientos diversos*

Primera experiencia. — Deseando saber lo que podía haber de verdad en los fenómenos de *doble* vista, M. J.... había escrito el día anterior a uno de sus amigos de Burdeos que ejecutase, el día y a la hora en que las experiencias se habían de verificar, es decir

a las diez y media de la noche, un acto cualquiera, y que inmediatamente le escribiese lo que había hecho.

Son las diez y media. M. J.... expresa el deseo de saber lo que en aquel momento hace uno de sus amigos, que vive en Burdeos. No dió el nombre ni la dirección. O... ordena a M.... que se transporte a Burdeos y que diga lo que ve.

Al cabo de algunos instantes, M.... pronuncia las palabras siguientes, reproducidas textualmente:

"Veo a un señor alto y moreno, que tiene el aspecto de un periodista. No cree en nada (sic). Está en el café con un señor rubio; salen juntos y van de prisa. El caballero moreno deja al señor rubio y continúa su camino hacia la puerta Dijeaux. (Es de notar que tal sujeto no ha estado nunca en Burdeos). Entra en una casa grande. Abajo hay una sala muy alumbrada. Es un periódico. En esta sala hay señoras y señoritas que hablan. El caballero vuelve a salir y vuelve al teatro. Se detiene a hablar. Ya no lo veo".

M. J... pide a M... que vuelva delante de la Redacción del periódico y que le diga lo qué hay en frente, al otro lado de la calle. Al hacer esta pregunta, M. J... pensaba en una peluquería M... contesta que ve una tienda cerrada. M. J... le ruega que mire dentro. La sujeto responde que ve antigüedades. Cosa notable; al lado de la peluquería hay una tienda de antigüedades.

M. J... ruega a la sujeto que trate de encontrar al señor moreno, del que ha perdido las huellas.

"Está, dice, en una gran plaza con la persona que antes le acompañaba. La deja y entra en un café, cuya fachada es una arcada, y están tocando música. (Se trata, según M. J..., del café inglés, en la avenida de Tournay). Va al teléfono, habla y se va. Vuelve hacia la calle de Santa Catalina y la calle Porte-Dijeaux, y entra de nuevo en el periódico. Sube al primer piso. Habla fuerte. Está enfadado. Pasa al despacho de transmisión de telegramas y entra en una habitación, sobre cuya puerta se lee Secretaría, donde hay una mesa cubierta de papeles. Ahora lee notas. Una le gusta, está contento. Se queda hasta medianoche, pues tiene mucho trabajo". (Son algo más de las diez y media en el momento en que Mme. M... pronuncia esta última frase) (5).

A los dos dias, M. J.... recibió una carta de Burdeos. Su ami-

---

(1) Se ve por ella que lo pasado, lo presente y lo futuro se confunden en su mente.

go no había salido de casa aquella noche. No había, pues, ejecutado los actos que M... había supuesto. Pero en el relato precedente, todo lo que se refiere al carácter y a la profesión de esta persona, lo mismo que la descripción de los lugares, es rigurosamente exacto.

Además, el conjunto de los actos supuestos del amigo de M. J... constituyen su vida normal en las horas indicadas.

El doctor Binet-Sanglé emite la opinión de que en esta experiencia M. J... ha transmitido a M... toda una serie de imágenes o ideas, unas conscientes y las otras subconscientes, relacionadas con la persona en cuestión.

Segunda experiencia. — Ya no es el doctor Binet quien la hace, sino el doctor del Valle Inclán, en la forma que el mismo doctor Otero Acevedo va a relatar.

Estudiando los hechos del espiritismo, habíamos propuesto observar si por medio de la sugestión podrían producirse algunos fenómenos de mediumnidad, por lo menos en lo que se refiere a los movimientos, sin contacto de las mesas.

Dormí a un amigo mío, el señor S..., y ya en esa fase letárgica le ordené que proyectara su voluntad sobre un velador que allí estaba, y que intentara moverle de ese modo.

En el cuerpo de S... producíanse sacudidas más o menos fuertes, como respondiendo a esfuerzos interiores pero el velador permaneció quieto. fuera porque nada se consigue con tal procedimiento, o porque la forma en que yo practicaba las experiencias no fuese la conveniente.

Debo decir que mi amigo no es medium ni cree en el espiritismo.

Viendo yo que por sugestión no conseguiría mover el velador, ocurrióseme el día 24 de febrero de 1890 a las cuatro y diecisiete minutos de la tarde, ordenar a S..., dormido, que *exteriorizase su alma,* y que se fuera a Galicia y al punto que quisiera.

Al poco rato los rasgos de su cara se modificaban expresando el terror. Temeroso yo de que pudiera ocurrirle algo grave, le desperté, y me dice entonces que ha tenido un mal sueño: que estuvo en el palacio X... en Pontevedra, y allí vió a la señora doña M..., que es muy vieja y muy fea, agonizante, con la boca abierta. la cara contraída, los ojos desencajados. las manos crispadas; y que había oído los estertores de una agonía angustiosa...

Me dió detalles de la habitación y de las personas que en ella estaban, y pasamos a hablar de otras cosas.

Algo me sorprendió este relato; pero pronto me figuré que probablemente, no sería más que uno de tantos sueños vulgares, en el que acaso influiría no poco *Los misterios de París,* que leía S..., aquellos días. Además, como yo no conozco a los castellanos del palacio X..., no podía comprobar el grado de veracidad que pudiera tener la visión, que apunté sin embargo, en mís cuadernos.

Dos meses más tarde, y por casualidad, supe que la anciana señora doña M.... había muerto un día después del en que occurriera la experiencia.

El 26 de febrero realicé otro en mejores condiciones. Vivía yo en la plaza de Bilbao, núm. 4, y S..., el *sonámbulo,* en la travesía de Fúcar, núm. 14.

Dejé en mi cuarto a mi amigo el licenciado en Derecho D. José P. Pando. —residente hoy en la calle San Marcos— con el encargo de que hiciera libremente lo que quisiera, marchar o quedarse; y en este caso, permanecer en la sala o en el gabinete, ocupándola en lo que más le agradase y tomando nota de ello cada cuarto de hora.

Pusimos los relojes acordes y me marché, dejándole en mi casa pero ignorando si permanecería en ella.

A las 8 y quince minutos duermo a S..., y despues de hacerle la sugestión de que no *piense en nada,* aprovecho la fase letárgica para ordenarle que vaya a mi casa y me cuente, despierto, lo que ha visto dormido. A las ocho y cuarenta y cinco minutos se despierta y me pregunta:

—¿Has visto hoy a Pancho?

—Sí, esta tarde en la calle de Alcalá. ¿Por qué?

—Porque acabo de soñar con él. Verás; fui a tu casa y he visto el gabinete alumbrado y a Pando sentado en una silla que no está frente a la mesa sino puesta de lado. Pando *hacía monos,* tenía la capa caída en el suelo y el sombrero colgado en la falleba de la ventana. Quise convencerme de que era tu hermano Pepe, porque yo estaba detrás de la silla y no le veía bien la cara, pero no pude conseguirlo; era Pando.

Añadió algunos detalles más; y dejándome, fuíme a casa a toda prisa. Allí, y en el gabinete, estaba mi amigo el Sr. Pando, sentado, efectivamente, en escorzo, y leyendo. Le pregunté en qué se

ocupaba y me enseñó unos dibujos copiados de la *Revue Ilustrée,* desde las ocho y quince, a las ocho y cuarenta y cinco, añadiendo que a esta hora dejaba el lápiz y tomaba el libro en que estaba leyendo, la capa arrastrada de un lado y el sombrero estaba colgado de la falleba.

Señor D. Manuel Otero Acevedo.

Mi querido amigo: Reclamas mi testimonio acerca de la experiencia que verificaste el 26 de febrero (la fecha no la recordaba), en la que tomé parte.

Accedo con gusto a tu deseo, y manifiesto mi conformidad en cuanto dices.

La impresión que produjo en mí la experiencia hace que la recuerde como si hubiera ocurrido hoy.

Es, como siempre, afectísimo amigo tuyo.

José P. Pando.

Madrid, julio 20, 1901. San Marcos, 18, segundo.

La experiencia había dado resultado satisfactorio, pero dejaba la duda de si sería el efecto de una sugestión mental involuntaria —y digo involuntaria, puesto que yo consagré mi atención toda en el libro *Migajas*, de López Silva, que estuve leyendo mientras S . . ., dormía— y que sabiendo el sonámbulo que el Sr. Pando es un excelente dibujante, al despertarse el recuerdo de éste, por una asociación de ideas, se lo figurase dibujando; además, como Pando sabía qué clase de experiencia iba yo a hacer, es muy probable que influyera sobre S . . . por sugestión mental a distancia; sin olvidar tampoco que muy bien todo lo ocurrido pudo ser el producto de la casualidad.

El día 27 de febrero intenté una experiencia con mis amigos los doctores Ignacio Martí, Vicente Castelló y Alejandro de Mazas, y obtuve un fracaso completo. S . . . no dio un solo dato conforme con la verdad. ¿Influyó en este resultado el estado de ánimo del sonámbulo, que en el mismo día recibiera noticias de una desgracia ocurrida en su familia, y que le afectó grandemente?

El 28 de febrero, a las cuatro de la tarde, duermo a S . . ., y le indico que vea lo que pasa en mi casa; que vaya después a Santiago (Galicia) y que me diga si ve a mi amigo D. Ramón del Valle y qué hace; que luego despierte y refiera cuando haya visto,

como si lo hubiera soñado. Al poco rato se despierta y me dice que en mis habitaciones no hay nadie.

Debo advertir que yo pensaba que estuviese mi hermano, porque a las cuatro vuelve del Museo de Pinturas para tomar té. No ha habido, pues, sugestión mental. Mi hermano me dijo que, aprovechando lo hermoso del día, se había ido con un amigo a pasear.

S... continúa diciendo que vió a don Ramón del Valle en la calle del Preguntoiro, en Santiago, mirando el escaparate de un comercio. Me da detalles del traje que viste mi amigo, que no puedo confirmar, porque a una carta que le escribo pidiéndole datos, responde que no recuerda nada al respecto.

Repito las experiencias, y convencido de que el resultado no puede atribuirse al acaso ni a la sugestión mental, realizo otra serie, de la que tomo dos.

El 8 de marzo de 1890 escribo una carta a mi amigo don Ramón del Valle, que vivía en Santiago (hállase hoy en Madrid). Pelayo 8, y le digo en ella que el día 11 —siguiendo al en que recibirá mi carta— tome nota de cuanto haga de *tres a cuatro* de la tarde, y lo mismo de *nueve a diez de la noche*, saliéndose de su vida normal, si bien le parece, y variándola a su antojo. No le indiqué lo que me proponía, y él ignoraba por completo que yo hiciese experiencias de clarividencia. Le encargué que me escribiera haciéndome un relato minucioso de sus ocupaciones en el día y hora indicadas.

El día 11 a las tres de la tarde, dormí a S..., y le ordené que buscara a Ramón del Valle, que mirara lo qué hacía: si conversaba con alguien, y que se fijara en las personas con quien estaba.

Despierto S.... me dice que Ramón estaba con su amigo A. P., en cuya casa había comido, y que se hallaba allí la familia del señor V..., que vestía de levita y sombrero de copa; que hablaba entre otras cosas, de su próximo viaje a Madrid, viaje que pensaba hacer con unos maragatos...

Tomé nota de todo, y por la noche, a las nueve, dormí a S..., le desperté a las nueve y cincuenta, y me dijo que Valle estaba en el Casino jugando al *monte*, de pie, a la derecha del banquero, y que perdía, que su traje era distinto al de por la mañana, vistiendo ahora chaqueta y sombrero felpudo de alas anchas; que cerca de mi amigo estaban Ramón V., Joaquín S., Ramón P., y Rafael M.

Creí que la experiencia no tendría valor alguno, porque yo

sabía que de las tres a las cuatro de la tarde Valle recibía lección de esgrima, a que es muy aficionado, y por otra parte, ignoraba que jugase. Sin embargo, y a pesar de mis dudas, le escribí refiriéndole los detalles que me diera S... y preguntándole si en ellos había algo de cierto. Esta carta se cruzó en el camino con la que él me escribía, que yo recibí el 14, y que dice así:

"Santiago, 11 —III—90.

Querido amigo: cumplo tu encargo. Hoy, de tres a cuatro, contra toda costumbre, pues es la hora de *scherma*, me encontraba en casa de P..., donde he comido en compañía de S..., y de la familia de V... Hablamos de mil cosas; de una beata a quien, según Consuelo, hace el amor S..., de mi viaje a Madrid, y de si pensaba hacerlo con maragatos... Hablamos de mil amores, y...

Por la noche jugué en el Casino con V..., M..., S..., P..., que no apuntó una sola *mota* en toda la noche. He perdido bastante.

Recuerdos a Pepe. Te abraza tu amigo,

R. Valle.

El 18 recibí esta otra:

Santiago, 15—III—90.

Mi querido amigo:

... ...

Es pasmoso lo que me dices, y más que por otra cosa, por la riqueza de detalles que acompaña al relato. Efectivamente, cuando jugaba en el Casino, estuve de pie, cosa que ocurre a menudo cuando se llega tarde; y lo que es más, estuve a la derecha del banquero, que me llevó muy buenos cuartos. En mi carta anterior no te dije nada de esto, porque, francamente, no me había fijado en tales menudencias, y mucho menos en detallarte mi indumentaria, que era tal como me indicas en tu carta.

... ...
... ...

Excuso decirte que me tienes a tus órdenes, y más si piensas continuar en tus *brujerías*, porque, aparte de lo que me divier-

ten, ¡quién sabe si tendré que recurrir a ellas para saber lo que pasa en cierto castillo *encantado!*...

Tuyo.

R. Valle.

En el tiempo en que ocurrían las experiencias de que vengo ocupándome, hallábase enfermo en Compostela mi querido y malogrado maestro doctor Jeremías, entonces Rector de la Universidad gallega. Los síntomas de la dolencia no eran todo lo claros que fueran de desear para que el diagnóstico resultara unánime entre los facultativos que asistían al enfermo.

Interesado yo vivamente por su salud, hacía que mi amigo S... le visitara diariamente durante el sueño hipnótico, y me dijera, al despertar, cómo se halla el enfermo y si mejoraba.

Las respuestas nunca eran satisfactorias, y sí variables, según el estado en que se encontraba uno y otros días. Además, S... me daba detalles con cartas que poseo, y de las opiniones sostenidas por los facultativos; más aún: S..., que no estudió medicina, y que ignoraba hasta la forma del órgano afectado, por ser éste interno, me describió un día la lesión, en cuanto a su forma, aspecto y sitio, dándome pormenores curiosos, más que por sí mismos, porque con ello hizo un diagnóstico opuesto al que yo me había imaginado.

El día 26 de abril de 1890, en que, como de costumbre, pregunté a S... por el estado del doctor Jeremías, me contestó que parecía un poco aliviado y más tranquilo.

El día 27, a las nueve de la mañana, hago la misma pregunta con la esperanza de que el alivio se habría acentuado, siguiendo una fase común al padecimiento; y, contra lo que yo pensaba, S... me dijo al despertar:

—El doctor Jeremías ha muerto esta madrugada. Acabo de verlo alumbrado con cirios.

Siguió dándome detalles respecto de las personas que acompañaban al muerto, de la colocación de éste con relación a la habitación.

No di apenas crédito a las palabras de S..., porque no sospechaba que el desenlace de la enfermedad fuera tan rápido. Sin embargo, un telegrama recibido el mismo día de Santiago, en con-



testación a otro en que preguntaba lo ocurrido respecto al caso, me confirmó en la triste verdad:

"M. Otero. — Plaza Bilbao, 4, Madrid. — Doctor Jeremías falleció cinco mañana de hoy. —*Quiero*".

En esta observación, el único extremo que no he podido comprobar es el relativo al diagnóstico que formuló S..., por no haber sido practicada la autopsia.

V

¿Cómo se explica la telepatía?

Indudablemente, resultaría expediente destituído de toda seriedad, atribuir los hechos que acabamos de relatar, a los simples efectos de la casualidad

Y si estos fenómenos no son el efecto de la casualidad —dice el ya citado doctor Otero Acevedo— si la veracidad de las personas que refieren los hechos no puede discutirse, teniendo en cuenta los procedimientos rigurosos de examen y de crítica que los acompañan, eliminando aquellos casos que pudieran ofrecer alguna duda, habremos de convenir en que hay una *facultad nueva de conocimiento* en el individuo humano, desconocido en su génesis y manera de obrar, o algo más que no obedece, seguramente, a los que los autores ingleses llaman *alucinación* verídica.

¿Cuál es el mecanismo de ésta?

Indudablemente, la *alucinación verídica* da la explicación de estos casos de apariciones de fantasmas, si admitimos antes la proyección de la *voluntad humana,* según ha sostenido el distinguido profesor de Física Experimental de la Universidad de Perugía, señor Dal Pozo. (Un capítulo de Psicofisiología —Foligno— 1885).

El profesor italiano sostiene —de acuerdo con los físicos y psicólogos modernos— que toda actividad mental es un fenómeno de movimiento producido en las células nerviosas, y transmitido desde ellas a todo el organismo y de éste al medio ambiente, que lo constituyen, no sólo el aire, sino cuantos objetos y seres hay y viven en él, produciéndose una ondulación que se propaga en el Universo entero. Y como todos los fenómenos de la naturaleza son fenómenos de movimiento, claro está que el pensamiento no ha de excluirse de esta ley; así, si un observador, en condiciones especiales, pudiera ver y estudiar lo que pasa en nuestro cerebro cuando *pensamos,* notaría como único fenómeno, una serie de movimientos, que para él serían tales porque forman parte del mundo exterior, mientras que para nosotros habría *pensamiento.*

Tendríamos conciencia de que *pensábamos;* pero el observador, para quien esta conciencia nuestra no existe, vería, solamente una vibración correspondiente a aquel acto mental; y como el movimiento no se aniquila ni pierde, sino que se propaga y transforma, el pensamiento, la voluntad, se propagan también y se

transforman según que atraviesan medios iguales, análogos o diferentes.

Mas Dal Pozzo, al sostener la propagación del pensamiento y de la voluntad, no lo hace en el sentido de que seo esto lo que se transmite, sino un movimiento ondulatorio equivalente, o mejor, correlativo del que se produce en el cerebro; y así como la ondulación de un medio no es sonido, ni luz, ni calor, ni electricidad, así tampoco la ondulación del medio producida por la vibración de un organismo vivo, no es vital, ni fisiológica; pero si este movimiento del medio ambiente llega a un cuerpo cuyas partículas sean aptas a vibrar isócronas con dicha onda, entonces se cambia ésta en oscilación, y se reproducen los hechos originarios que la produjeran, y de este modo un cuerpo se hace a la vez causa de luz... y de hechos fisiológicos, si la onda ha tenido su origen en un hecho fisiológico primitivo.

Un pensamiento, pues, expresado o no, somáticamente, es decir, por signos exteriores, produce movimientos ondulatorios en el medio que rodea a la persona que piensa, y estas ondulaciones viajan en el espacio y se comunican a las demás personas de una manera análoga, y su influencia es tanto más activa cuanto más intenso es el pensamiento.

Esto explica cómo una idea religiosa o política se manifiesta al mismo tiempo y con sorprendente rapidez en una multitud, en un pueblo entero, y cómo nacen y se propagan las revoluciones sociales y políticas. En ocasiones, la acción es rápida y vense a las muchedumbres arrastradas por la voz de un orador fogoso, de un general valiente. En otros casos, las ondas son menos intensas; la idea que las produce penetra de un modo más lento en los cerebros de los individuos, pero los hace aptos para que en un momento determinado y obedeciendo a la excitación de una onda poderosa estalle el movimiento que ha permanecido en latencia.

Es conocida de todos la rapidez con que se propagan las convulsiones, los ataques epilépticos, y cuya propagación se atribuía —y aún hoy se cree así— a un efecto puramente imaginativo, o de imitación. Y conocido es también que a esta clase de enfermedades, de epidemia, no se las cura con medicamentos, y sí con tratamientos morales.

Y en estos casos, dice Dal Pozzo, no se trata de fenómenos imaginativos o de imitación, sino que las ondas potentísimas que vagaban en el medio ambiente producidas por el pensamiento del primer autor originaban a su vez pensamientos análogos, que da-

ban origen a nuevas ondas, cuyo efecto era reforzar la intensidad de las primeras, haciéndolas irresistibles. Sin embargo, para calmar semejante tempestad, bastó la interferencia negativa de otra onda heterogénea y tan intensa como la primera. (Dal Pozzo, página 311).

Tenemos, pues, que la voluntad, como todo acto mental, es un movimiento; que este movimiento no queda localizado en el cerebro, sino que se propaga a todo el organismo, y que de éste se comunica al medio ambiente, transformándose y produciendo una onda tanto más enérgica, cuanto más intenso sea el acto psíquico. A esta propagación del movimiento cerebral, es a lo que Dal Pozzo llama *radiación humana* si ocurre inconscientemente, o por mejor decir, si es producto de un hábito; y *proyección de la voluntad* si el fenómeno acaece por un acto volitivo, es decir, si es la voluntad quien dirige la onda, en virtud de la inteligencia que posee el sujeto.

Mas, como todo ser vivo es un foco dinámico, y todo foco dinámico tiende a propagar el movimiento que le es peculiar, se comprende claramente que alrededor de cada ser se forma una como atmósfera vital, con tono propio —distinto en cada individuo— y que lo envuelve, penetrando en la masa del organismo, al que acompaña en todos los movimientos que ejecuta, como a la tierra acompaña esa porción gaseosa que llamamos atmósfera. (Dal Pozzo, página 301).

Admitida esta *atmósfera vital,* pueden explicarse algunos fenómenos curiosos: ¿Por qué, en ocasiones, a la vista de una persona, sin haberla hablado nunca, se siente por ella simpatía, antipatía o indiferencia? Según el profesor italiano, el mecanismo está en que las atmósferas vitales de los individuos que se encuentran, cambian mutuamente sus radiaciones, y si las vibraciones son concordantes, armónicas entre sí, nacen interferencias positivas, acordes, consonantes, y de aquí simpatía; si las vibraciones son heterogéneas, disonantes, se producen interferencias negativas, pulsaciones: en lo moral, antipatía; y si las diferencias son ligeras, se forma un equilibrio estático e indiferencia moral, difícil de mantenerse, porque de dos ritmos de radiaciones, el uno debe prevalecer sobre el otro.

¿A quién no ha ocurrido pensar inopinadamente en una persona y encontrársela a la vuelta de una esquina? ¿Quién no ha presentido la llegada de un ausente en momento en que no se le esperaba?

En estos casos, parece, según Dal Pozzo, que nuestra atmósfera vital ha sentido la radiación de la persona en quien pensamos, mucho antes que nuestros ojos la hubieran visto. Y téngase en cuenta que esto ocurre con personas a las que nos ligan vínculos de amistad o de familia, como si nuestras respectivas atmósferas vitales, acostumbradas a vibrar homogéneamente durante un tiempo, se resintieran al experimentar de nuevo las mismas vibraciones, y despertaran la idea y el nombre de la persona que se acerca.

Otro fenómeno curioso es el que ocurre con el bostezo y la tos. Muchas veces basta que en una reunión, por numerosa que sea, bostece o tosa un individuo, para que la mayoría, si no todos los concurrentes hagan lo mismo, sin poder evitarlo. En las iglesias y teatros es en donde mejor puede observarse este contagio.

A esta misma acción de la proyección de la voluntad, atribuye Dal Pozzo el dominio que ejerce un hombre sobre las multitudes, y recuerda que Talma, con un solo gesto, subyugó, en la primera escena de "Zaira", al público que le era hostil, y que le aplaudió frenéticamente; así se explica cómo Napoleón arrastraba tras sí sus soldados; y también el caso, único en la historia, de que Lamartine en 1848, poco después de las jornadas de febrero, dominase con el gesto y con la actitud, más que con la palabra, la ferocidad de un populacho compuesto de cerca de 300.000 individuos, amotinados hacía treinta horas en la plaza del Hotel de Ville.

Conozco varios casos de jóvenes —mujeres— que han muerto *consumidas,* haciendo vida casta al lado de viejos, que buscaban de este modo fuerzas que reintegrasen las que en ellos faltaban. Y ¿quién sabe si en el cariño de los abuelos por los nietos no hay una inconsciente lucha por la existencia y, sin pensarlo, más que el afecto, es una necesidad orgánica la que les impulsa a preferir la sociedad de los niños, en los cuales hallan elementos jóvenes y vigorosos que los vivifican?

Una vez admitido que el pensamiento humano, es decir, su correlativo dinámico, puede ser, en virtud de la inteligencia que posee el sujeto, proyectado hacia el punto que desee o quiera, fácil es comprender que en el momento de la muerte de una persona, en las horas de angustia suprema, en que la pena de abandonar los seres queridos se hace más intensa, el pensamiento y la voluntad se concentran —como antes de consumirse una luz concentra en sí toda la intensidad luminosa de que es capaz— y así

concentrados, se proyectan hacia las personas de quienes se acuerda y ansía tener a su lado; y las vibraciones cerebrales transmitidas al través del espacio, van a afectar al individuo en quien se piensa y a quien van dirigidas, excitando su atmósfera vital y dando origen a una idea que recuerda la persona ausente; y si la excitación de la onda no es bastante intensa, siéntese un malestar indefinible, un presentimiento —que así se les llama— y una tristeza profunda e inexplicable; vagamente se sospecha de algo, se teme una desgracia sin saber por qué, y, sin darse cuenta, se recuerda a las personas a quien se cree sana y buena, y el recuerdo, en vez de alegrar, entristece más, obsesionando.

Pero si la onda es más poderosa, si la concentración del pensamiento es más enérgica, al mismo tiempo que la voluntad se transmiten algunas sensaciones que producen en el espíritu del sujeto una imagen visual del individuo alejado, una alucinación, alucinación verídica, y cree ver fuera de sí un fantasma, imagen perfecta y completa del que muere allá lejos.

Esta explicación, fundada en la *transmisión a distancia del pensamiento*, como se ve, es racional, y aun cuando no explica todos los hechos, según tendré ocasión de exponer más adelante, parece que puede aceptarse para los casos que he citado, en los cuales la visión o aparición del fantasma acaece cuando la muerte del individuo aparecido o pocos momentos después, pero siempre *mientras existe la actividad mental* en el sujeto que muere, de modo tal, que puede afirmarse que no hay fenómeno alguno *post mortem*. Este carácter precisa tenerse en cuenta y no olvidarlo.

Pero la transmisión del pensamiento a distancia o sugestión mental sin contacto, ¿existe? ¿Hay hechos y experiencias que la prueben?

Creemos poder afirmarlo, después de cuanto llevamos dicho, y teniendo en cuenta las experiencias repetidas de adivinación del pensamiento.

Y puesto que *no [illegible] pensamiento sin expresión*, ¿no serán acaso, los movimientos que se producen en los músculos de la mano, representantes de los que se originan en la masa encefálica en el momento de pensar, como los que se imprimen en la hoja de estaño del fonógrafo son la copia de la palabra o pensamiento hablado?

Además, el fenómeno ocurre si el lazo de unión entre los dos individuos es un alambre tenido por las dos extremidades, y aun, como se ha repetido hasta la saciedad, sin contacto alguno.

Estas experiencias de adivinación sin contacto, practicadas primeramente por Gurney, Myers, Podmore, Barret, Sidgwick, Balfour, Stewart, Carpenter, Romanes, Galton, Robertson, Lankaster, etc., etc., son sumamente fáciles de repetir. Basta que en una reunión de ocho o diez personas se proceda de la manera siguiente: se designa una cualquiera, se la lleva a una habitación alejada y se le vendan los ojos; las personas que quedan en la sala piensan y quieren todas que la que va a adivinar realice un acto: tomar un objeto determinado, escribir un nombre, etc. Cuando están convenidas, se hace entrar a la persona que actúa de adivinadora, sin decirle una palabra se le deja en medio de la habitación.

De esta manera han probado los autores ingleses la transmisión del pensamiento sin contacto.

Tales experiencias dan mejor resultado cuando las personas que adivinan han sido magnetizadas —adviértase que digo magnetizadas y no hipnotizadas— y puestas en condiciones apropiadas, y que no he de exponer en este lugar.

A Janet Gilbert, a Myers, Marillier y Ochorowicz, corresponde la gloria de haber demostrado la comunicación del pensamiento a distancia y sin contacto.

Para Ochorowicz, la explicación de la transmisión del pensamiento está en que éste es un acto dinámico; y como el movimiento no queda limitado a la superficie externa del cuerpo, sino que se propaga y transforma al atravesar medios iguales, análogos o diferentes, síguese de aquí que el pensamiento, es decir, su correlativo, también se propaga y transforma. Sin embargo, añade el distinguido psicólogo polaco, ni el principio de comunicación de la sugestión mental, si no estuviesen completados por otro principio que puede resumirse en una ley de física general: la ley de reversibilidad ("De la sugestión mentale", pág. 514).

Sabemos, dice, que toda fuerza se propaga; que toda fuerza propaganda que encuentra una resistencia, se transforma, pero no sabemos lo que puede ocurrir en una segunda o tercera transformación. Puede suceder que un movimiento *transformado dos veces recobre su carácter primitivo*. ¿En qué caso podrá acaecer esto? En el caso particular en que el movimiento comunicado halle un medio *análogo al de su punto de partida*.

Un ejemplo curioso se encuentra en el fósforo, en el que un rayo de luz reflejado por un espejo, llega dosificado, por la palabra, a la otra estación, hiere a una lámina de *selenium*, atra-

vesada por una corriente local, a la cual opone mayor o menor resistencia, según el brillo del rayo luminoso que la hiere. Esta placa vibra conforme a las modificaciones que sufre y reproduce a su vez el mismo pensamiento que le diera origen.

Y en la sugestión mental ocurre otro tanto. El correlativo dinámico de los movimientos cerebrales de aquél que le dió origen, a otro cerebro, despierta en éste los mismos pensamientos, las mismas ideas, en virtud de la ley de reversibilidad.

VI

El fakirismo

Si los fenómenos que acabamos de enunciar son realmente maravillosos, lo que con el nombre de fakirismo expondremos en este capítulo merecen igualmente ese calificativo.

Sabido es que las ciencias ocultas tienen su origen en la India y que para los hijos del Extremo Oriente son hechos de práctica diaria lo que para nosotros tienen caracteres de verdadero milagro.

Cuéntanse tantas maravillas de aquellos países, donde el conocimiento de las facultades superiores del hombre, y el desarrollo de las fuerzas psíquicas permite a los fakires elevarse en el aire, sin aparato mecánico alguno, suspender la respiración y permanecer enterrados varios meses para después revivir, etc., que el del crecimiento de las plantas, no sería de las más sorprendentes.

Sin embargo, para nosotros, que no creemos en posesión de la ciencia, estos hechos revisten tal carácter de inverosimilitud, que hace muy difícil su admisión como cosa cierta y real. Presumimos de que nadie sabe más que lo que en Europa se enseña y no titubeamos en afirmar, que cuanto no está conforme con nuestros conocimientos científicos, es falso o absurdo. Y menos mal aún cuando se trata de buscar una explicación a los fenómenos; que hay personas tan envanecidas con lo que saben, que si oyen algo que no conocen se burlan desdeñosamente. Fuera para ellas perder tiempo, creer en lo que no han aprendido.

Refiriéndonos particularmente al caso del crecimiento expontáneo de los vegetales de que citaremos algunos casos, hoy la ciencia oficial no admite, ni aún como posible, el hecho, y que no ve



en dicho fenómeno otra cosa que un habilísimo *juego de prestidigitación*, o cuando más, un efecto alucinatorio del observador, sugestinado por el fakir.

Esta es la opinión de un hombre de talento innegable: aludo al profesor Richert.

"Supongamos —dice— un fakir que quiere demostrarme que tiene la facultad de hacer que germine un grano, y crezca una planta en algunos minutos. Desde luego me deja la elección de la semilla; pero mientras los dos tenemos nuestros espíritus en tensión y fijos los ojos en el vaso en que ha sembrado el grano, me hipnotiza el fakir, gracias a la aptitud sumamente desarrollada que posee, y sugiere que vea en lugar de la semilla, un tallo de algunos centímetros de altura; si soy sugestionable, es evidente que lo veré al despertar; y como las sugestiones pueden hacerse a largo plazo y aun a distancia, se comprende la gran variedad de fenómenos a que esto dará lugar" (*Revue Scientifique*, número correspondiente al 13 de noviembre de 1888, segunda columna de la página 630).

Aquí, como se ve, según el catedrático francés, no se trata de un hecho real sino de un fenómeno alucinatorio, sin existencia objetiva, es decir, sin realidad fuera de nosotros.

A pesar de tan autorizada opinión, creemos que el fakir influye sobre la semilla, y que el hecho puede explicarse mediante las nociones que de la vida, la actividad cerebral y las fuerzas, nos da actualmente la ciencia.

Y ahora citemos los hechos. Habla Jacolliot, y refiere el caso en su libro *Le speritisme dans le monde*:

"Una de las pretensiones más originales de los fakires es la de influir de manera directa en la germinación de las plantas activando su crecimiento de tal modo, que en pocas horas pueden alcanzar el desarrollo que de ordinario exige meses y aún años".

A mi paso por las ciudades de la India ha visto muchas veces este fenómeno, que he considerado como uno de los escamoteos mejor ejecutados, sin que por esta razón se me ocurriera estudiar las circunstancias en que se verificaba.

En uno de mis viajes a Benarés conocí a Covindassamy, fakir afamado que hacía maravillas; y aprovechando ocasión tan oportuna. me decidí a examinar de cerca su pretendida acción sobre las plantas, hecho absurdo, por entonces para mí, y con el ánimo de sorprenderle en flagrante delito de supercheria vigilando rigurosamente sus actos.

Cuando le manifesté mis deseos, me respondió con su flema habitual:

—Estoy a tus órdenes.

Confieso que algo me desconcertó esta seguridad y aplomo; pero sin darlo a conocer, repliqué:

—¿Me dejas escoger la tierra, la vasija y la semilla?

—La vasija y la semilla, sí; pero la tierra es necesario tomarla de un nido de *carias* (1).

Ordené a mi *cansama* (2) que trajera de mi casa una maceta de tamaño común y varias semillas de especies diferentes, haciendo que antes de marchar y a ruego del fakir, triturase entre dos piedras la tierra, que era tan dura como escombros. Al cuarto de hora volvió con los objetos pedidos, que tomé de sus manos, despidiéndole en el acto, para evitar toda comunicación con Covindassamy. Entregué a éste la maceta y la tierra, de color blanquecino por la gran cantidad de líquido lechoso que las hormigas segregan en cada partícula, cuando construyen sus viviendas y la diluyó lentamente en agua, recitando a la vez sus *mentrams* (3) cuyas palabras yo no percibía. Juzgándola convenientemente preparada, me pidió la semilla y algunos trozos de una tela blanca cualquiera. Tomé al azar entre las que tenía, un grano de papaya, y antes de dársela le pregunté si me permitía hacer en él una señal; a su respuesta afirmativa corrí ligeramente la película y se la entregué juntamente con algunos metros de muselina.

—Pronto voy a dormir el sueño de los espíritus —dijo Covindassamy—; júrame que no tocarás a mi persona ni a la vasija.

— Se lo ofrecí.

Colocó la semilla en la tierra que parecía barro líquido; hundió su bastón de siete nudos en el tiesto, y sirvióse de él como de un soporte, para poner extendida la muselina que acababa de darle. En seguida se puso en cuclillas; extendió horizontalmente ambos brazos por encima de aquel aparato, y poco a poco cayó en un estado de completa catalepsia.

Había prometido no tocarle e ignoraba si tal situación en él era real o simulada; pero cuando vi que no hacía el menor movimiento al cabo de media hora tuve que rendirme ante la evidencia, porque no creo capaz a ningún hombre, por muchas que sean sus fuerzas, de tener los brazos en posición análoga, ni durante diez minutos.

Transcurrió una hora sin que la más leve contracción muscular revelara la vida. Desnudo casi por completo, de cuerpo luciente y tostado por el sol, con los ojos abiertos y fija la mirada,

(1) Hormigas blancas.
(2) Criado.
(3) Encantamientos o conjuros.

el fakir semejaba una estatua de bronce en actitud de evocación mística.

En un principio me había colocado frente a él para no perder el menor detalle de la escena; pero no pude soportar la acción de sus miradas, que medio extinguidas, parecían saturadas de efluvios magnéticos. Hubo un momento en que me figuré que todo giraba, participando el fakir de aquella monótona danza. Se había producido en mí una alucinación, originada sin duda alguna por la tensión nerviosa al fijar los ojos en un solo objeto; y para librarme de ella, me levanté, sin perder de vista a Covindassamy, que permaneció inmóvil como un cadáver, sentándome en un extremo del terrado y concentrando alternativamente mi atención en el Ganges y en el fakir, evitando así una influencia directa y prolongada.

Dos horas habrían pasado cuando un ligero suspiro me sobresaltó: el fakir había vuelto en sí. Hizo una señal para que me aproximara, y levantando la muselina que cubría la maceta, me mostró un tallo de papaya, con hojas verdes y frescas, de unos veinte centímetros de altura. Adivinando mi pensamiento, Covindassamy metió los dedos en la tierra, que había perdido toda la humedad, y retirando suavemente la plantita, me enseñó en una de las dos películas que permanecían adheridas a las raíces, la señal que hiciera yo en ella dos horas antes.

¿Era la misma semilla? Respondo a esta pregunta con lo siguiente: no he notado sustitución alguna en el fakir, que no abandonó desde su llegada a la azotea en donde experimentábamos; no le he perdido de vista un solo momento, y al venir a mi casa, ignoraba Covindassamy lo que iba a pedirle; no podía ocultar una planta en sus vestidos, porque estaba casi desnudo, y aun en caso contrario, ¿es posible que hubiera adivinado que yo escogería fatalmente una semilla de papaya en medio de tantas otras como allí había? ¿No sería algo más prodigioso?

Nada más puedo afirmar de un hecho tan inexplicable como extraño".

Como para muchas personas. la imaginación del orientalista francés es causa de que no sean admitidos como verídicos sus relatos, diré en descargo de él, que hechos análogos refieren el P. Huc en su obra *Souvenir d'un voyage dans la Tartarie et le Thibet*, y si no recuerdo mal, el padre jesuíta Bartoli, en uno de los tres tomos de su obra L'Asia (Roma 1663). Pero si dadas las corrientes de nuestra época, el testimonio de estos dos misioneros

—por ser tales— no merece crédito, en el número 197 del *Capitán Fracassa* (correspondiente al 20 de julio de 1889), hállase un caso semejante referido por el viajero italiano señor Pescarella, testigo ocular del hecho, al distinguido escritor señor Capuana.

El fakir habíase presentado, acompañado de su mujer e hijo a la puerta del albergue que ocupaba el explorador.

"Era un hombre hermoso —dice— que parecía fundido en bronce. ¡Con unos ojos!... que no he podido olvidar nunca: negros, con mirada apagada. Lo dibujé mientras él, plantado en el suelo y reuniendo en un vértice tres bastoncitos de bambú, cubiertos todos con un chal viejo, formó una especie de campana. Me presentó una almendra, indicándome que hiciera en la cáscara una señal para reconocerla; y apenas se la hube dado, la enterró ante mi vista en una maceta que yo tenía; y así dispuesta, colocó la maceta debajo de aquella campana. Entonces él, la mujer y los hijos entonaron una monótona cantilena acompañada con movimientos lentísimos de todo el cuerpo y repitiendo la palabra *¡Dolu! ¡Dolu!* alzando y bajando la voz.

Estaba a pocos pasos de distancia y seguía con curiosidad operación tan extraña. Al poco rato, el fakir saca la maceta de la campana, mete los dedos en la tierra de aquélla y me enseña la almendra para que la reconociera yo. En efecto, era la misma, pero ya hendida y en germinación. Vueltas las cosas como estaban al principio y transcurridos algunos minutos *¡Dolu! ¡Dolu! ¡Dolu!*... Abrí enteramente los ojos llenos de estupor. La yema de la almendra había llegado en su crecimiento a flor de tierra con las hojuelas desplegadas.

¡Dolu! ¡Dolu! ¡Dolu!... y la planta había crecido diez centímetros.

¡Dolu! ¡Dolu! ¡Dolu!... y el arbolito creció el doble y echaba ya ramas y hojas... *¡Dolu! ¡Dolu! ¡Dolu!*... y casi dudé del testimonio de mis ojos cuando el almendro adquirió tal altura y desarrollo de copa, que el chal puesto alrededor de las varillas de bambú no pudo contenerlo"

El ilustre doctor Otero Acevedo, a quien debemos muchas páginas de este libro, nos ilustrará en este punto concreto del fakirismo, con sus deducciones, basadas todas ellas en el sólo amor a la verdad, y alejadas de todo prejuicio sectario, como corresponde, tratándose de tan noble investigador.

Dice así el maestro:

La germinación de una semilla, es la transformación en ciné-

tica de la energía potencial que encierra. Esta misma transformación de lo potencial en actual, acontece cuando arde un trozo de carbón. En el primer caso se llama *vida;* en el segundo *calor.*

Para que la semilla germine, es necesario determinada cantidad de calor —además de la humedad y del aire— que cambie la vida latente del grano, en oscilante de la planta. Si el calor no es suficiente, o por el contrario, es excesivo, no se verifica la germinación. El tiempo de ésta, sin embargo, es variable: en países cálidos, es más rápida que en los fríos; y en la misma semilla que en éstos da una cosecha, en aquéllos da dos o tres; la temperatura rige a la germinación.

Otra causa modifica también el plazo germinativo: la electricidad. Estudios recientes, y que han dado ya lugar a utilísimas aplicaciones para la agricultura, demuestran cómo un terreno sembrado, por el cual se hace pasar una corriente eléctrica, produce en la mitad del tiempo que otro en condiciones normales. Colocadas dos semillas iguales, en tierra igual también, atendidas con idénticos cuidados, pero en macetas diferentes, por una de las cuales pasa una corriente eléctrica de escasa intensidad, el grano no electrizado germina antes y crece el doble que el otro en el mismo tiempo.

En una correspondencia fechada en Nueva York, a 17 de mayo de 1892, que publica *El Eco Nacional* (San Salvador, 19 de julio de 1892), se lee lo siguiente:

"Edison quería una vulgaridad, es cierto, pero de vulgaridades vive la especie. Quería, y lo logró, que la electricidad se metiera a jardinera y a cultivadora de hortalizas. Siguiendo los consejos de su amada y sierva —la electricidad— colocó en la huerta, enterrándoles en el suelo, alambres conductores que puso en comunicación con una batería eléctrica y aguardó el fenómeno, que no tardó en presentarse. Las patatas crecieron con rapidez maravillosa, las lechugas brotaron súbitas y enormes, los nabos, las remolachas y las zanahorias hincharon la tierra de repente como muertos resucitados en el día del juicio, y las plantas florecieron en un decir Jesús, con cada flor que parecía un milagro de tamaño y de belleza.

Puestas las semillas dentro de tubos y sometidas durante un minuto a una corriente galvánica y luego sembradas, brotan en la mitad del tiempo normal, y si se entierran a trechos y aterradas en el mismo terreno planchas de cinc y de cobre, el desarrollo de los frutos se obtiene con rapidez y magnitud sorprendentes,

lográndose por este medio cosechas dobles en cantidad y de más excelente calidad".

Las plantas magnetizadas por medio de pases, se desarrollan más rápidamente que las que no lo están, y su vida es más intensa y activa.

Lafontaine cita el caso siguiente: hallándose en Caen, vió en casa de un horticultor, amigo suyo, dos geranios, de los que uno estaba casi seco y cuyas hojas amarillentas caían al menor contacto, y el otro, verde y lleno de vida. Magnetiza al que parecía morir, y después de algunos días nacen brotes que dieron hojas lozanas, el geranio revivió y dió flores antes que el sano. (*L'art de magnetiser*, París, 1874).

El médico y horticultor Picard, ha hecho experimentos de esta índole sobre injertos.

"El 5 de abril —dice en su informe presentado a la Academia— injerté sobre seis hermosos y robustos garbanzos, seis rosales escogidos en un mismo punto de vegetación entre 1.500 esquejes que había plantado en octubre. Abandoné a cinco a su marcha natural, y magneticé el sexto mañana y tarde durante cinco minutos aproximadamente el día 10, el rosal magnetizado —que designaré con el número 1— tenía dos renuevos de un centímetro de largo, y el 20, apenas entraban los otros en vegetación.

El 10 de mayo, en el número 1 los brotes tenían 40 centímetros de alto con diez botones; los otros alcanzaban de 5 a 10 centímetros y carecían de botones. El primero floreció el 20 de mayo y sucesivamente dió hasta 10 rosas; sus hojas tenían casi el doble de extensión que las de los demás rosales; 18 centímetros de largo a partir del tallo hasta la extremidad de la follola terminal.

Después de marchitadas las flores, lo podé y en julio había llegado a 42 centímetros; el 25 del mismo mes dió ocho rosas más. Lo podé nuevamente hasta dejarle a 15 centímetros y hoy, 26 de agosto, forma una hermosa copa con doce ramas floríferas y mide 64 centímetros de alto. Este injerto hecho el 5 de abril y que dió 18 rosas, está a punto de florecer otra vez, de él he sacado ramas aprovechando, para injertar, treinta y ocho yemas, de las cuales muchas ya han dado rosas; los otros no han florecido hasta fines de junio, y sus ramas no habían alcanzado más que de 15 a 20 centímetros, siendo uno solo el que llegó a 20.

Alentado por estos ensayos tan halagüeños, injerté tres escudetes de rosa *Devoniensis*, que designaré con los números 1, 2 y

3; al 1 lo magneticé acto seguido de injertarlo, y a los otros dos los dejé a la acción de la naturaleza.

El 10 de junio, el número 1 tenía un solo ramo de 33 centímetros y tres botones; los números 2 y 3, dos y tres centímetros respectivamente.

Entonces cambié el método y magneticé, para detener el crecimiento, al 1 y al 3, y al 2 para hacerlo crecer.

El 20 de julio el 1 permanece a 33 centímetros; había abordado dos botones y el restante dió con trabajo una flor raquítica.

El número 2 tenía dos botones. El número 3 apenas 4 centímetros, y las dos hojas 3 centímetros de largo desde el tallo a la extremidad de la hojuela terminal; esta no medía ni un centímetro.

El número 2 ha dado el 25 de julio una rosa de 12 centímetros de diámetro, doble y llena; los pétalos eran tan gruesos como los de una camelia, el 14 de agosto tenía 15 rosas abiertas, de las que la más pequeña medía ocho centímetros.

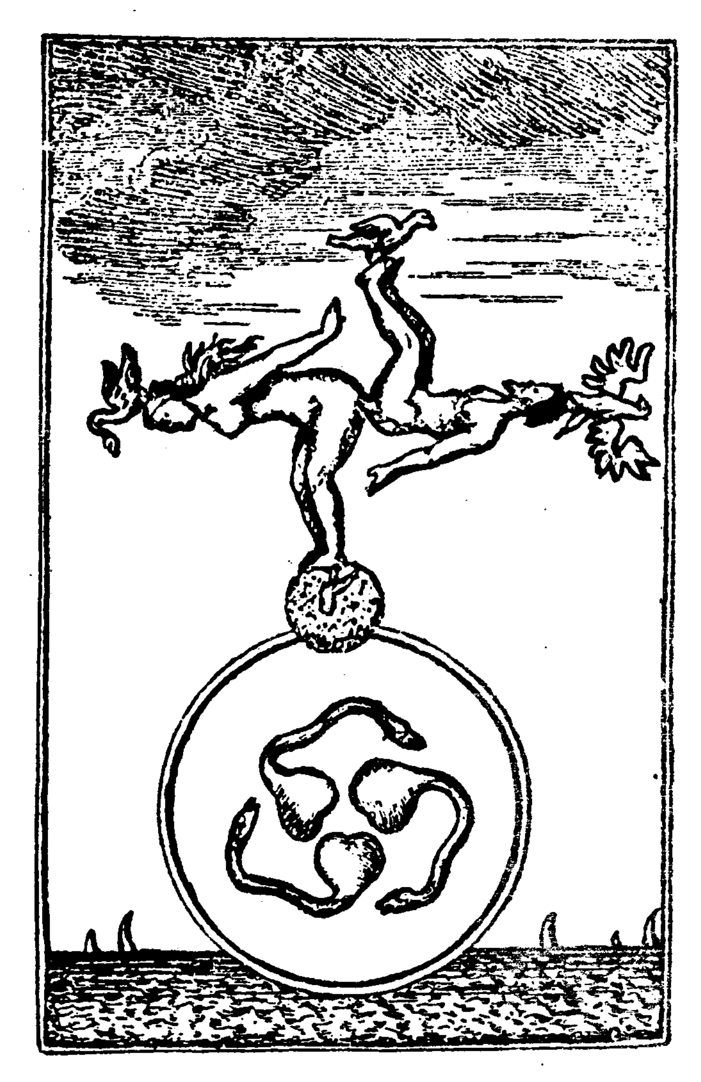
Con objeto de saber si podría actuar en una parte tan sólo del vegetal, escogí en un melocotonero Mignon en espaldar, una rama del centro, en la cual había tres melocotones que magneticé diariamente durante cinco minutos, y que al cabo de una semana se destacaban por el volumen, llegando el día 14 de agosto, en que los cogí perfectamente maduros, a medir 24, 22 y 21 centímetros de circunferencia, tamaño que casi nunca adquiere en nuestro país frío y tardo, esta especie de melocotones. Las hojas de la rama eran más gruesas que las otras, y lo mismo las nerviaciones. Los melocotones restantes son de hermoso aspecto y están en igual punto de madurez, que los de otros jardines del país, es decir, que tienen aproximadamente 14 ó 15 centímetros de circunferencia, y que con toda probabilidad no se recolectarán antes del 20 ó 25 de septiembre, lo cual a los magnetizados sobre éstos, un mes de ventaja" (Lafontaine, Ob. cit.)

¿Cómo influye el magnetismo humano sobre la vida vegetal? (1).

¿Es acaso una cantidad de electricidad lo que se proyecta cuando se hacen los pases?

Indudablemente en el cuerpo humano circulan corrientes eléctricas, y en individuos de organización especial, son tan conside-

(1) Esta influencia del cuerpo humano sobre los vegetales, es causa de que ciertas mujeres en determinadas épocas no puedan tocar a una planta sin que ésta se seque.



rables, que los sujetos figuran como seres extraordinarios; y, a parte de los casos bastante frecuentes, de costureras que imantan las tijeras y las agujas con sólo el contacto de las manos, la ciencia posee varios ejemplos de personas eléctricas; el de Angélica Gottin observado por Arago en 1846, otra por el doctor Girald en

1876, y el más importante, estudiado durante cuatro años por el doctor Feré y presentado a la Sociedad de Biología de París, el 14 de enero de 1888.

Se trataba de una mujer de 32 años de edad, histérica, perteneciente a una familia neuropática. Siendo muy joven, la enferma se apercibió que en ciertos momentos su cabellera era asiento de una crepitación más o menos viva y que se desprendían chispas visibles en la obscuridad. Este fenómeno aumentó con los años y en 1883 se hizo permanente y muy intenso. Desde esta época ha notado que sus dedos atraen los cuerpos ligeros fragmentos de papel, cintas, etc. Sus cabellos, no solamente producen chispas al contacto con el peine, sino que tienden a ponerse derechos separándose unos de otros. Cuando sus vestidos tocan la piel en cualquier región anatómica, se produce una crepitación luminosa y se adhieren al cuerpo, tan fuertemente que la molestan.

La tensión eléctrica y la vivacidad de las descargas, aumentan con las *emociones morales;* y uno de los primeros fenómenos observados, es que la crepitación crece después de la audición de trozos de música que producen en la enferma excitación general. El tiempo seco favorece los fenómenos eléctricos, el tiempo húmedo y brumoso, por el contrario, los aminora. Las modificaciones de la tensión eléctrica, que es *nula* en días de lluvia o de viento Sur, anuncian a veces, con semanas de anticipación, un cambio atmosférico.

Un hijo de esta señora, también acusa fenómenos eléctricos desde los ocho años, y en ambos sujetos las emociones ejercen una acción poderosa sobre la tensión de la electricidad que desarrollan, (*Révue Scientifique,* número correspondiente al 4 de febrero de 1888, Página 156).

Estos fenómenos que se producen en mayor o menor grado en todos los individuos, pueden dar, según el Dr. Feré, la explicación del *transporte,* de la *polarización,* de la *sensibilidad eléctrica,* y de ciertas acciones a distancia, al par que demuestran con los de magnetización de las plantas, ya citados, que el cuerpo humano, como todo ser vivo, es un foco dinámico, y que como tal tiende siempre a propagar al movimiento que le es propio (1).

---

(1) Una prueba más de esta proyección la tenemos en los resultados de que la aguja del "*Magnetómetro*" de Forfin, y en esta experiencia de H. Pelletier, hace que un "sujeto sensitivo" (estudios del Barón de Richesbach

Pero volvamos a la semilla. Esta para germinar necesita una cantidad de movimiento que de ordinario es el que conocemos con el nombre de calor; más, hemos visto que la germinación se acelera con las corrientes eléctricas, y el crecimiento se activa con los pases magnéticos, de la misma manera que la combustión del carbón se aviva cuanto mayor es la cantidad de oxígeno. El grano exige, para germinar, como una máquina para entrar en función, una cantidad X, de movimiento que no es indispensable que sea solar, eléctrica, magnética, vital, etc. etc., sino movimiento en cantidad equivalente. Es necesario para la semilla una cantidad de energía que convierta en cinética la potencial que encierra; y tanto vale que la reciba del sol, como de un cerebro al fijar en ella su voluntad y deseo, puesto que todas las manifestaciones de la energía son modos de movimientos transformables unos en otros.

Para producir calor, creíase que era necesario el fuego, y sin embargo, si con un martillo golpeamos una bala de plomo, el movimiento del brazo se transforma en calor, y la bala se calienta; si pasamos por un alambre fino, que oponga resistencia, una corriente eléctrica, el alambre se calienta, y si es más intensa, se hace luminoso; si lo cortamos y en las extremidades ponemos dos trocitos de carbón, separados entre sí por un espacio pequeño de aire, la luz se hace más viva, y la electricidad, el movimiento eléctrico, por mejor decir, sin que podamos afirmar que la naturaleza del movimiento ha cambiado.

Para que funcione una máquina no es necesario el carbón, sino una cantidad de energía suficiente venga del motor que se quiera; la electricidad, verbigracia, y aún no es preciso que esta fuerza actúe en la máquina, puede comunicársele a distancia por un alambre y transformarla, en el momento de la aplicación, en un movimiento de atracción y repulsión, que hace funcionar una biela y el émbolo.

Lo mismo ocurre con la semilla; no es de precisión que sea el sol quien suministre el movimiento inicial de la germinación; verdad que esto es lo que vemos en la tierra; en la cual, por el modo de nacer las plantas, exigen esa condición de vida; pero aun

---

sobre la luz "Odica") coloque las manos dos o tres centímetros por encima de un vaso de agua, sin tocarla, por supuesto. Cuando la persona posee mucha intensidad de acción, bastan dos o tres sesiones de cinco minutos cada una, en días distintos, para que el líquido oscile dentro del vaso y presente poco a poco, un movimiento rápido de vaivén, que obedece a la voluntad del experimentador.

cuando no hay paridad absoluta entre una semilla y un huevo considerados fisiológicamente, porque aquella es un *embrión* y éste un cuerpo que evoluciona en relación siempre de cambios materiales con el medio ambiente, pretender que la germinación no puede efectuarse sin intervención directa del sol, sería análogo a negar la incubación artificial, por exigir para el desarrollo del huevo, el calor de la gallina.

El pensamiento, la voluntad, pueden concentrarse en el punto en que *quiere* el individuo; y todo acto volitivo o mejor, su correlativo dinámico se proyecta inteligentemente, y este movimiento se transforma al llegar a la semilla, en calor, en luz, electricidad —como se reconvierte en pensamiento cuando llega a otro cerebro, en los casos de sugestión mental (1) o conserva su carácter vital de energía superior.

Y si un individuo, por una organización particular, desarrollada con el ejercicio, puede concentrar una cantidad de movimiento cerebral —experiencias de Ochorowicz— dirigiéndose sobre una semilla— caso análogo a los experimentos practicados con corrientes eléctricas, por los horticultores, y los de Lafontaine y Picard sobre el crecimiento de las plantas —puesta en condiciones apropiadas, y dicha cantidad de movimientos es de naturaleza semejante, pero mayor que la que suministra el sol en circunstancias análogas, la germinación se verificará porque la semilla no pide que sea movimiento solar directo, sino uno cualquiera X, que en el caso del fakir es más intenso que el del sol.

Ahora bien: si según la conciencia, la vida está caracterizada por el movimiento de la materia, y la germinación de la semilla es la transformación de su energía potencial en cinética, si la actividad cerebral se caracteriza también por un movimiento, y la naturaleza del pensamiento puede conceptuarse semejante a la de la electricidad, si las manifestaciones de la Energía Universal, llamadas fuerzas —que son modalidades de movimiento— no se aniquilan, sino que se transforman, y cuando una se produce por la transformación de otra, todas las demás aparecen simultáneamente; si el pensamiento humano como la voluntad,

---

(1) ¿No será por una de esas intuiciones, hasta ahora inexplicables, que todas las lenguas expresan la analogía que hay entre los fenómenos del mundo exterior y las manifestaciones anímicas, cuando dicen: la "luz" de la inteligencia, el "calor" del sentimiento?

como todo acto mental, está representado por un movimiento, no se limita a la caja craneal ni a la superficie externa del cuerpo, y se irradia, y en virtud de la inteligencia del sujeto, puede ser proyectado al punto donde éste quiera; si las experiencias de Lafontaine y Picard prueban que la vegetación, el crecimiento de las plantas se acelera por los pases magnéticos, si las realizadas en algunas zonas agrícolas del Norte de Francia, demuestran que la electricidad activa casi en un doble la germinación de las semillas, y la observación diaria, que ésta es más rápida, más activa en países cálidos, si las experiencias de Schiff, Herzen, etc., muestran que el hombre produce en su organismo cantidades de electricidad, y las observaciones de Arago, Girard y Feré, al mismo tiempo que confirman el anterior aserto, ponen de relieve que el flúido eléctrico así producido, puede actuar a distancia inteligentemente:

El crecimiento de una semilla por la acción de la voluntad del fakir es un caso particular de transmisión y transformación de fuerzas.

VII

La teosofía y los fenómenos espiritistas

Hemos visto la opinión de los hombres de ciencia con respecto a los fenómenos que en las páginas de este libro hemos relatado y creemos que nos hallamos obligados a recoger en este libro qué es lo que opina la Teosofía, o por mejor decir, su sacerdotiza sobre ellos.

Dejamos pues, en el uso de la palabra a Mad. Blavatky, que comenzará por enterarnos de las diferencias que separan al teósofo del ocultista y al mismo tiempo sus concomitancias.

Dice así:

Puede un hombre ser seguramente un muy buen Teosofista, dentro o fuera de la Sociedad, sin ser, en modo alguno, un Ocultista. Pero nadie puede ser un verdadero Ocultista sin ser un Teosofista en toda la extensión de la palabra; de otro modo, no es más que un mago negro, sea consciente o inconsciente.

Un teosofista verdadero debe poner en práctica el ideal moral más elevado; debe esforzarse en realizar su unión con la

humanidad entera y trabajar incesantemente para los demás. Ahora bien: si un Ocultista no lleva todo a cabo, obrará de un modo egoísta para su beneficio personal; y si ha adquirido mayores poderes prácticos que los demás hombres, por lo común se convierte por esto mismo en un enemigo del mundo y de los que lo rodean, mucho más temible que el simple mortal. Esto es claro.

Un ocultista es sencillamente un hombre que posee mayor poder que los demás.

Mucho mayor —si es un Ocultista *práctico* y realmente instruído, y no se contenta tan sólo con serlo de nombre. No son las ciencias ocultas "aquellas ciencias *imaginarias* de la Edad Media que trataban de la *supuesta* acción o influencia de cualidades Ocultas o poderes sobrenaturales, como la alquimia, la magia, la nigromancia y la astrología", según nos las describen las Enciclopedias; porque son ciencias reales, verdaderas y muy peligrosas. Enseñan la fuerza e influencias secretas de las cosas en la Naturaleza, desarrollando y cultivando los poderes ocultos "latentes en el hombre" dándole enormes ventajas sobre los mortales más ignorantes. Buen ejemplo de ello es el Hipnotismo, hoy día tan común y objeto de profundas indagaciones científicas. Fué descubierto el poder *hipnótico* casi por casualidad, habiendo éste encontrado preparado el camino por el mesmerismo; y hoy día un hipnotizador experimentado puede con aquel poder hacer casi todo cuanto se le ocurra; desde obligar a un hombre a hacer el tonto inconscientemente, hasta hacerle cometer un crimen —a menudo por medio de un cómplice del hipnotizador y *en beneficio de este último.*

¿No es este un terrible poder si se entrega en manos de personas sin escrúpulos? Y, sin embargo, tened presente que no es esta más que una de las ramas menores del Ocultismo.

¿Pero no están todas esas ciencias Ocultas, la magia y hechicería consideradas por la gente más culta e ilustrada como restos de la antigua ignorancia y superstición?

Permitidme que os haga notar que esta observación resuelve los distintos puntos de vista de un golpe. Los más "cultos e ilustrados" entre vosotros también consideran al Cristianismo y todas las demás religiones, como restos de ignorancia y superstición. La gente ahora empieza a creer en el *hipnotismo,* y algunos —hasta entre *los más cultos*— en la Teosofía y los fenómenos. ¿Pero quién de éstos, excepto los predicadores y los fanáticos ciegos, se atreverá a confesar su creencia en los *milagros*

Bíblicos? Y aquí es donde nace la diferencia. Hay Teosofistas muy puros y buenos, que pueden creer en los *milagros* sobrenaturales, incluso los divinos; pero no creerá en ellos Ocultista alguno. Un Ocultista practica la Teosofía *científica,* basada en el conocimiento exacto de los trabajos secretos de la Naturaleza, mientras que un Teosofista, con la práctica de poderes llamados anormales, pero sin la luz del Ocultismo tenderá simplemente hacia una forma peligrosa del mediumismo, porque, aunque profese la Teosofía y su más elevado código de ética, obra a obscuras, apoyado en sincera, pero *ciega fe.* Cualquiera sea Teosofista o Espiritista, que intente cultivar una de las ramas de la ciencia oculta —por ejemplo el Hipnotismo, el Mesmerismo o siquiera los secretos para producir fenómenos físicos, etc.— sin el conocimiento de la *rationale* filosófica de esos poderes, es igual a una nave sin timón en medio de un tempestuoso Océano.

¿Pero no creéis en el Espiritismo?

Si por "Espiritismo" os referís a la explicación que dan los Espiritistas, de algunos fenómenos anormales, declaramos decididamente, en este caso, *que no creemos en él.*

Sostienen que todas esas manifestaciones son debidas y producidas por los "espíritus" de los muertos, sus parientes generalmente, que vuelven a la tierra, según dicen, para comunicarse con los que han querido o con aquellos a quienes les une el afecto. Negamos este punto en absoluto, Afirmamos que los espíritus de los muertos no pueden volevr a la tierra —salvo en casos raros y excepcionales—, ni tampoco se comunican con los hombres, excepto *por medios enteramente subjetivos.* Lo que aparece objetivamente es tan sólo el fantasma del hombre "ex físico". Rechazamos por completo la creencia en el Espiritismo *psíquico,* o por decirlo así, "Espiritual".

¿Negáis también los fenómenos?

No, por cierto —salvo en caso de consciente superchería o engaño.

¿Cómo lo explicáis, pues?

De muchas maneras. No son las causas de tales manifestaciones tan simples como quisieran creer los Espiritistas.

Ante todo, el *deux ex machina* de las llamadas "materializaciones" es generalmente el cuerpo astral o "doble" del meduim, o bien de otra persona presente. También es ese cuerpo *astral* el productor o fuerza activa en las manifestaciones escritas, las manifestaciones de "Davenport" y demás.

Decís "generalmente": ¿qué es lo que produce lo demás, entonces?

Depende de la naturaleza de las manifestaciones. A veces lo producen los restos astrales, las *cáscaras* (shells) *Kamáloquicas* de *las personalidades* que fueron, y otras, los Elementales. "Espíritu es una palabra de múltiple y alto significado. Ignoro, en realidad, lo que entienden por ese término los Espiritistas; pero lo que pretenden, según nuestro entender, es que los fenómenos físicos son producidos por el Ego que se reencarna, por la "individualidad" *Espiritual e inmortal;* y rechazamos enteramente esta hipótesis. La *individualidad* consciente de los muertos *no puede materalizarse,* ni abandonar su propia esfera mental Devachánica, para volver al plano de objetividad terrestre.

Sin embargo, muchas comunicaciones recibidas de los "espíritus" revelan no sólo inteligencia, sino un conocimiento de hechos ignorados por el medium, y algunas veces hasta hechos que no están conscientemente presentes en el espíritu del investigador o de cualquiera de los que componen la reunión.

Esto no prueba necesariamente que la inteligencia y el conocimiento que mencionáis, pertenezcan a *espíritus* ó emanen de almas *desencarnadas.* Sonámbulos ha habido que componían música y poesía y que resolvían problemas matemáticos durante su período de éxtasis, sin haber tenido nunca conocimiento de música ni de matemática. Otros contestaban inteligentemente a las preguntas que se les dirigía, y en varios casos hasta hablando idiomas, como el Hebreo y el Latín, que desconocían por completo en estado de vigilia —y todo esto mientras estaban profundamente dormidos. ¿Podréis sostener que en este caso esos fenómenos eran producidos por los "espíritus"?

¿Cómo explicáis entonces esto?

Sostenemos que siendo la chispa divina en el hombre una e idéntica en su esencia con el Espíritu Universal, nuestro "Yo espiritual" es prácticamente omnisciente; pero que por los impedimentos de la materia no puede manifestar su saber. Cuanto mas se paralice el cuerpo físico por lo que toca a su actividad y más desaparezcan esos impedimentos, en otras palabras, cuanto conocimientos propios e independientes, como en el estado de sueño profundo, o profundo éxtasis, o también de enfermedad, más perfectamente podrá manifestarse el Yo *interior* en este plano. Tal es nuestra explicación acerca de esos fenómenos de un orden elevado verdaderamente asombrosos, en los que hay que

reconocer una inteligencia y un saber innegables. En cuanto a las manifestaciones de orden inferior, como los fenómenos físicos, las vulgaridades, entretenimientos y conversáciones acerca del consabido "espíritu", necesitaríamos para explicar tan sólo nuestras más importantes doctrinas, con respecto a este punto, más tiempo y espacio del que podemos por ahora disponer. No es nuestro deseo intervenir en las creencias de los Espiritistas, como tampoco en las demás creencias. *El onus probandi* debe recaer en los que creen en los "espíritus", y actualmente, sus jefes y los más inteligentes e instruídos entre los Espiritistas, si bien convencidos aún de que las manifestaciones de orden más elevado tienen por causa las almas desecarnadas, son los primeros en confesar que no *todos* los fenómenos son producidos por espíritus. Llegarán gradualmente a reconocer la verdad entera pero mientras tanto, no tenemos el derecho ni el deseo de convertirlos a nuestras opiniones, tanto menos que, como en los casos de *manifestaciones* puramente *psíquicas y espirituales*, creemos en la comunicación mutua del espíritu del hombre viviente con el de las personalidades desencarnadas (1).

¿Es decir que rechazáis la filosofía del Espiritismo *in toto?*

Si por "filosofía" entendéis sus mal definidas e informes teorías, la rechazamos, en efecto. Mas en realidad, no poseen

---

(1) Decimos que en tales casos no son los "espíritus" de los muertos que "descienden" a la tierra, sino los espíritus de los vivos que "ascienden" a la región de las Almas Espirituales puras. En realidad no existen ni el "ascenso" ni el "descenso", sino un cambio de "estado o condición" para el médium. Al paralizarla o entrar en "trance" el cuerpo de este último, el Ego espiritual se liberta de sus trabas y se encuentra en el mismo plano de conciencia que los espíritus desencarnados. De aquí que si hay alguna atracción espiritual entre éstos y aquél Ego, "se pueden entonces comunicarse como sucede a menudo en los sueños. La diferencia entre una naturaleza mediumística y una no sensitiva, es la siguiente: El espíritu en libertad del medium tiene la facultad y la facilidad de influir sobre los órganos pasivos de su cuerpo físico aletargado, y hacerlos obrar, hablar y escribir a voluntad. El Ego puede hacerle repetir, como un eco, en el lenguaje humano, los pensamientos e ideas de la entidad desencarnada, lo mismo que las suyas propias. Pero el organismo "no receptor" ni sensitivo de cualquiera que sea muy positivo, no puede ser muy influido de este modo. Por esto, aunque raro es el ser humano cuyo Ego no tenga una libre correspondencia durante el sueño de su cuerpo, con aquellos que ha amado y ha perdido, sin embargo, por razón de lo positivo y no receptivo de su envoltura física y de su cerebro, ningún recuerdo le queda cuando se despierta, salvo a veces, alguna idea obscura como la de un sueño muy vago.

filosofía alguna. Sus mejores, más intelectuales y ardientes defensores, así lo dicen.

Nadie negará, ni *podrá* negar, excepto *algún* materialista ciego de la escuela de Huxley, ("Huxley big toe"), su fundamental e incontestable verdad, es decir, que los fenómenos se manifiestan por los mediums dirigidos por fuerzas invisibles e inteligentes.

Respecto, sin embargo, a su filosofía, permitidme que os lea lo que el inteligente editor del *Light* (*la Luz*), el defensor más ardiente e ilustrado con que cuentan los Espiritistas, dice de ellos y de su filosofía. He aquí lo que escribe "M. A. Oxon", uno de los muy contados *Espiritistas* filosóficos respecto a su falta de organización y ciego fanatismo:

"Merece considerarse este punto seriamente, pues, la importancia y gravedad del momento es vital. Poseemos una experiencia y un conocimiento, fuera de los cuales todo otro conocimiento resulta comparativamente insignificante. El Espiritista común se irrita si cualquiera se atreve a impugnar su indudable conocimiento del futuro y su absoluta certeza, respecto a la vida venidera.

"Mientras otros hombres se esfuerzan débilmente en la investigación del sombrío y secreto futuro, él marcha audazmente como aquel que posee un mapa y no duda del camino, cuando a otros les ha bastado una piadosa aspiración o se han contentando con una *hereditaria* él se jacta de saber lo que los otros sólo creen y de que con sus vastos conocimientos puede suplir lo deficiente de las creencias que hoy agonizan, basadas tan sólo en la esperanza. Es generoso en sus relaciones y procedimientos, respecto a las esperanzas más caras y predilectas del hombre. Parece decir: "Esperáis" en aquello que yo pueda demostrar. Habéis aceptado una creencia tradicional en todo aquello que puedo probar experimentalmente conforme al más estricto método científico. Van decayendo las antiguas creencias; *separáos de ellas.*

"Contienen tanto error como verdad.

"Sólo construyendo sobre la base del hecho demostrado, es como puede el edificio poseer la solidez y estabilidad necesarias.

"Todos los antiguos cultos se derrumban. Huid de ellos para que no os aplasten cogiéndoos en su caída.

"Cuando se encuentran uno cara a cara con una persona semejante, ¿qué resulta? Una cosa muy curiosa y poco agradable. Tan seguro está del terreno que pisa, que no se toma la molestia

de asegurarse de la interpretación de los demás acerca de sus hechos. La sabiduría de los siglos se ha cuidado de dar la explicación de lo que con razón él considera como probado, y, por lo tanto, no se vuelve a ocupar de sus estudios. Tampoco está siquiera, completamente de acuerdo con sus hermanos Espiritistas. Es aquello de la historia de la vieja Escocesa que junto con su marido formaban una "iglesia" (a "Kirk"). Tenían ciertas llaves exclusivas para el cielo, o mejor dicho, ella las tenía, pues "no tenía confianza en Diego" *(na certain aboot Jamie).*

"Lo mismo sucede con las sectas espiritistas divididas y subdivididas hasta lo infinito, y cuyos individuos no "están seguros unos de otros", na certain aboot. Además, la experiencia colectiva de la humanidad es unánime en aquello de que la unión es la fuerza y la desunión el origen de la debilidad y de los fracasos. Un puñado de hombres, instruídos y disciplinados, se convierte en un ejército y cada hombre vale por cien indisciplinados que le hagan frente. En cada departamento del trabajo humano, la organización es sinónima de éxito y de economía de tiempo y trabajo, de beneficio y desarrollo. La falta de método, de plan, el trabajo inconstante, la energía vacilante y el esfuerzo indisciplinado, conducen a la derrota vergonzosa. La voz de la humanidad es testigo de la verdad. ¿Es que acepta el Espiritista el fallo y obra en consecuencia? No, ciertamente. Se rebela contra la organización. Cada uno es ley para sí mismo, y una espina para sus vecinos".

Light, junio 22, 1889.

—Según tenía entendido, la Sociedad Teosófica fué fundada en su origen para matar al Espiritismo y la creencia en la individualidad futura del hombre.

—Estáis equivocados. Todas nuestras creencias están basadas en esa individualidad inmortal; pero como tantos otros, confunden la *personalidad* con la individualidad. Los psicólogos occidentales no parecen haber establecido distinción alguna entre ambas, y es precisamente esa diferencia la que da la llave para la inteligencia de la filosofía oriental, y la causa fundamental de la divergencia que existe entre las doctrinas Teosófica y Espiritista. Y, a trueque de cargar con mayor hostilidad hacia nosotros si cabe, de parte de algunos Espiritistas, debo declarar aquí que la Teosofía es el *verdadero* y puro Espiritismo, mientras que la imitación moderna de este nombre, como lo practican hoy las masas, es sencillamente un materialismo trascendental.

Lo que quiero decir es que, si bien nuestras doctrinas insis-

ten en la identidad del espíritu y la materia, y aunque decimos que el espíritu es materia *potencial*, y la materia simplemente el espíritu cristalizado (por ejemplo, como el hielo es vapor solidificado), sin embargo, como la condición original y eterna de *todo* no es espíritu, sino meta-espíritu, por decirlo así (la materia visible y sólida es simplemente su manifestación periódica, sostenemos que el término espíritu puede únicamente aplicarse a la *verdadera* individualidad.

Nosotros los Teosofistas distinguimos, por lo tanto, entre ese conjunto de "experiencias", que llamamos a la falsa personalidad (por ser tan infinita) y aquel elemento del hombre fugaz al que el sentimiento del "Yo, soy yo" es debido. Es este "Yo soy yo", la *verdadera* individualidad para nosotros; y sostenemos que este "*Egos*" o individualidad representa como el autor en las tablas, muchos papeles en la escena de la vida (1). Consideramos cada nueva vida del mismo Ego en la tierra como una noche en el escenario de un teatro. Aparece el actor o "Ego" una noche cómo "Macbet", la siguiente como "Shylock", la tercera como "Romeo", la cuarta como "Hamlet" o "Rey Lear", y así sucesivamente, hasta que ha recorrido el ciclo completo de encarnaciones.

VIII

Conclusión

¿Se trata de fenómenos físicos, aun hoy desconocidos por la Ciencia?

¿Se trata de fenómenos espiritistas?

En las páginas precedentes hemos amontonado experimentos, hemos recogido opiniones, hemos apuntado teoría, y el lector queda árbitro de creer lo que le parezca creíble.

No hemos pretendido exponer doctrinas de ningún género, sólo en forma de resumen nos hemos limitado a bosquejar el estado actual de uno de los aspectos de lo que se llama *ocultismo*, acaso porque la razón de los fenómenos que estudian persisten en el misterio, lo cual le diferencia de las que se titulan *ciencias ocultas*, porque si éstas son tales, por voluntad (así lo dicen)

(1) "Vida infra", "acerca de la individualidad y la Personalidad".

de los iniciados que no quieren hacer partícipes de ellas a los profanos.

En el volumen que ha de seguir a éste, *el libro de las ciencias ocultas*, ateniéndonos al mismo plan, acabaremos el estudio de toda esta fenomenología sólo *desocultada* en parte y que siempre admira siendo materia de controversia y preocupación para cuantos se detengan a profundizar sus causas.

LA MAGIA Y EL AMOR

SECRETOS PARA HACERSE AMAR

Prefacio

No debe confundirse nuestro trabajo con el párrafo insulso y obsceno que se encuentra en la multitud de libros publicados sobre el sobado tema de la *hechicera amorosa*.

Nuestra misión la creemos más elevada y nuestros deseos son mucho más nobles y desinteresados. El propósito que abrigamos es reunir y comentar los innumerables documentos que se hallan dispersos en obras antiguas y modernas que tratan de las supersticiones y prácticas que sobre el amor y la magia, en amigable consorcio, se han observado y se observan todavía, en todas las épocas y en todas las partes del mundo.

Nosotros queremos, aunque en reducidas dimensiones, hacer un resumen concienzudo, un extracto razonado de cuanto bueno, útil y curioso se consignan en los libros de magia erótica y tratados amatorios más célebres que han llegado a nuestro conocimiento, ya sea directamente o bien por referencias de primera mano.

Nuestro libro, que es un pequeño museo de rarezas escogidas amorosamente durante largos años, puede ser útil al historiador, al folklorista y al filósofo que desee conocer y meditar sobre las creencias y su evolución en la historia del pensamiento (1).

---

(1) Los autores contemporáneos, al recoger y publicar estos hechos, han formado una nueva rama del saber, el "Folklore" (ciencia del pueblo), que a diario se enriquece en todos los países cultos con la incesante labor de preclaros talentos. A primera vista parece cosa de poca monta, pero es lo cierto que con el auxilio de esta nueva creación puede llegarse, de consecuencia en consecuencia, al conocimiento de la condición primitiva de la

En esta obra damos a conocer cuanto de notable sobre los "filtros de amor" se ha escrito; en ella reseñamos cuanto de curioso hemos hallado en la complicada "Ciencia talismánica", en lo referente al amor; y por último dedicamos toda nuestra atención a las modernas teorías ocultistas, de las cuales no han podido prescindir de dar su opinión y ocuparse extensamente de ella hombres de una reputación científica como Büchner, Gustavo Le Bon (1) y Lombroso. Este último después de algunos años de investigaciones sobre el Hipnotismo, la Magia y el Espiritismo, sostuvo una campaña en contra de tales "desequilibrados", y en el ocaso de su vida reconoció su "error". Así lo dijo, y lo sostuvo valientemente, importándole poco la "rechifla de sus colegas". Es muy larga la lista de los sabios que, en un principio, se mostraron enemigos sistemáticos de toda esa serie de fenómenos que aparecen envueltos en el misterio, y que por último concluyeron por aceptarlos y convertirse luego en sus fogosos defensores. Entre ellos no más que a Williams Crookes y a Paul Gibier; el primero, un físico insigne, un fisiólogo de fama universal el segundo.

Nos ocuparemos también en nuestra obra de esa nueva doctrina espiritista denominada "Mentalismo", la cual parece haber sido aceptada con menos reservas que la del "Ocultismo" a pesar de contar esta última con innumerables adeptos en todos los países del mundo. El poder del "Mentalismo" es tal, según sus panegiristas, que con el uso tan sólo de ciertas prácticas mentales la humana criatura lo puede alcanzar todo. Nosotros, fieles a nuestros propósitos, nos apropiaremos del "Mentalismo" sólo aquello que hace referencia al amor, que es el punto de vista del tema que nos hemos propuesto desarrollar. Al tratar este asunto podemos decir a nuestros lectores que en él hallarán el "arte de hacerse amar" sin recurrir a la magia, es decir, sin hacer uso de los filtros ni de los talismanes.

Antes de terminar este prefacio, creemos necesario advertir a nuestros lectores que el mérito de nuestra obra es muy relativo,

raza humana. Por eso escribe, con gran oportunidad, el Dr. Rubia y Galí que el folklore "es un semillero de supersticiones, pero ¿quién puede negar que es también una mina de conocimientos empíricos poco menos que inexplorados?". ("Madre e hijo" por el Dr. Enrique Salcedo).

(1) Mientras la magia de las viejas edades no contaban por defensores sino unos cuantos iluminados, la magia actual cuenta entre sus adeptos a físicos célebres, fisiólogos ilustres y eminentes filósofos. — Gustavo Le Bon.

pues de todo lo interesante que en ella se consigna no nos pertenece más que el trabajo de seleccionarlo y ordenarlo debidamente y los comentarios que nos hemos permitido hacer acerca de las materias por nosotros escogidas. Si hacemos esta declaración, es para que no vayan a creer los eruditos (si nos leen) que abrigamos la ridícula vanidad de adornarnos con galas ajenas, al omitir algunas veces la procedencia de muchas ideas de valor. Hemos procedido así con el fin de no aburrir al lector con notas interminables, citando textos, autores, títulos de libros raros, etc.

He aquí el plan seguido en nuestra obra: la dividimos en dos partes: en la primera, dedicada a la Magia Antigua, hemos reunido un número considerable de filtros para hacerse amar, limpios de obscenidades con que generalmente aparecen escritos en los *Grimorios* y tratados clásicos, y asimismo, a continuación, tratamos de los talismanes de amor, sin los errores astrológicos en los dibujos, como ocurre en la mayoría de folietos que de continuo publica la baja librería. En la segunda parte, dedicada a la Magia Moderna, nos ocupamos con la extensión merecida, de la *fascinación,* como medio poderosísimo de amar; del *Magnetismo sexual,* tema éste muy poco conocido todavía, y en el último lugar, dedicamos de un modo especial nuestra atención a las teorías y últimas conclusiones que sobre el *mentalismo* se han escrito en libros y revistas.

Casi podremos decir que para llegar a este final se ha escrito esta obra. De mucho interés consideramos, sin embargo, la historia retrospectiva de las Ciencias Ocultas en general; pero actualmente no siendo éste nuestro propósito, nos hemos limitado a tratar aquellos puntos en que se hallan en contacto el amor y la magia.

Con tal abundancia hemos recogido los materiales que constituyen la Magia Antigua (con su séquito de supersticiones), y los que ofrece la Magia Moderna (o sean el Hipnotismo, el Ocultismo y el Mentalismo), que bien podemos asegurar que nuestro libro, hasta la fecha, es el único que existe en lengua española que contiene "todos los medios para hacerse amar", según las antiguas y las modernas creencias.

Hasta el presente cuantos libros se han escrito sobre "el arte de hacerse amar" han sido de carácter puramente psicológico, es decir, copias o paráfrasis del célebre *Ars Amandi,* de Ovidio, o bien despreciables tratados de brujerías.

Sólo nos resta decir, al hacer punto final a este prefacio, que

según nuestra sincera opinión, el amor que liga a dos seres debe nacer de la voluntad libre y espontánea de ambos, mas en el caso de recurrir a medios no comunes para despertar aquel senmiento que Balzac llama 'poesía de los sentidos", los mejores medios son aquellos que recomiendan los *mentalistas*. En las prácticas esas de "proyección mental", al fin y al cabo no intervienen más que nuestros deseos, nuestra imaginación, nuestra fuerza de voluntad, los cuales, puestos en juego, y debidamente combinados, desarrollan según las teorías ocultistas, una fuerza radiante, néurica, o psíquica, que se transmite de un cerebro a otro cerebro, y nos adueñamos de la voluntad ajena por medios legítimos.

CAPITULO I

Filtros de Amor

La creencia en los filtros amorosos es antiquísima, y su uso fué conocido en todos los países del mundo.

Berthelot, el sabio insigne, analizando los *Papyrus* del "British Museum", ha observado que los filtros y encantamientos del amor llenan una parte considerable de estos manuscritos. En las fórmulas descriptas en ellos, se hallan los nombres de Isis, Osiris, Hermes, Horus, Serapis, Mirtha y los de otras divinidades egipcias.



En el *Journal des Savants* (abril de 1894) el propio Berthelot hace notar que en todos los papíros por él examinados se encuentran una infinidad de detalles que confirman la semejanza de las prácticas usadas entre los mágicos pertenecientes a diferentes escuelas y de tradiciones diversas.

"Los sacerdotes egipcios —dice el doctor Regnault— poseían una plancha de bronce en la cual se grababan diferentes imágenes representando escenas lujuriosas en el umbral de la casa habitada por una mujer para que ésta se enamorase locamente del sujeto en cuyo nombre se efectuaba la ceremonia".

En el papyrus W del Museo de Leyde, se describe una receta de tinta mística para escribir las fórmulas mágicas empleadas en los filtros de amor. En la composición de esta tinta se entremezclaban siete perfumes de siete flores diferentes, las cuales, según la ciencia astrológica, estaban bajo el influjo de los siete planetas.

En el mismo *Papyrus*, número 384, se hallan, entre otras fórmulas, las siguientes:

Sección 1ª: Ceremonias mágicas por medio del amor, considerado como una poderosa fuerza taumatúrgica. — *Sección 4ª:* Recetas de Agatocles para procurarse sueños voluptuosos. — *Secciones* 5ª, 6ª y 11: Recetas para lo mismo. — *Sección* 16: Fórmulas para separar un marido de su mujer. — *Sección* 18: Poderoso filtro para hacerse amar.

Estos documentos prueban, de una manera indudable, que el arte mágico dedicado a la composición de filtros y talismanes era ya conocido de los egipcios, y su origen, como dijimos al principio, alcanza a la más remota antigüedad. Más adelante veremos cómo la fabricación de preparados para hacerse amar era conocida también entre los romanos, los griegos, los indios, los persas, los árabes, los chinos, etc.

En China no solamente los brujos, que ejercen su "profesión" libremente, sino los sacerdotes mismos se encargan de proporcionar filtros para despertar el amor.

Los siguientes párrafos que copiamos de un libro muy interesante, confirman nuestro aserto:

"Algunas mujeres van también al templo, cuando la desgracia se cierne sobre su hogar o algún contratiempo turba la tranquilidad de su espíritu. Con harta frecuencia aquellas infelices ven extinguirse el amor de sus maridos ante la nueva pasión que les inspira su concubina de última hora, o porque ellas no han podido cumplir con los deberes de la maternidad, tal como los chinos lo comprenden, es decir, concibiendo hijos varones. Relegadas al olvido por alguna de estas causas, acuden al templo a pedir a la religión no un consuelo en su desgracia, sino un conjuro para recobrar el perdido amor.

"Y las mujeres simplemente descuidadas por sus esposos, solicitan de los sacerdotes filtros y remedios que curen el mal del olvido. Y lo más triste es ver cómo tal solicitud es acogida por los *Bonzos* (sacerdotes), quienes indican brebajes y bebidas, algunas veces indecentes, que aquellas infelices se apresuran a

componer para suministrarlos disimuladamente a su maridos. He de pasar por alto ésta y otras muchas descripciones análogas de costumbres chinas, porque mi pluma no encuentra medio decoroso de verter al papel inmundas acciones que suponen". (*La vida en el celeste imperio*, Eduardo Toda).

Plotino explica los encantamientos de magia "por la simpatía que existe en unas cosas hacia otras". Y luego añade: "El amor y el odio, sentidos enérgicamente, constituyen dos fuerzas mágicas poderosas". Ibn Khaldun dice: "En la magia, es un espíritu que se une con otro espíritu; en el arte talismánico, es un espíritu que se une a un cuerpo".

Porfirio hablando de los mágicos, sostiene que las palabras inteligibles que suelen pronunciar en sus ritos e invocaciones no tienen valor alguno, más Jambálico le contesta que el no creer en las poderosas virtudes de las palabras mágicas no basta para que ellas dejen de obrar sus efectos. Ciertas palabras —dice— y asimismo ciertos signos impresos en determinadas materias (piedras, metales, pergaminos, etc.), tienen por sí mismos una fuerza oculta que al hombre no le es dado penetrar (1).

---

(1) La Ciencia Secreta ha tenido siempre por innegable que ciertos sonidos articulados, ciertas palabras, determinan un poderoso efecto en el "plano astral", tanto por su poder vibratorio como sonidos, cuanto por la fuerza inteligente que les prestan los pensamientos, de los cuales son el vehículo. En consecuencia, las palabras pueden ser y son fuerzas mágicas que el iniciado dispone y combina según el valor de sus componentes fonéticos y del efecto que quiere producir, y las oraciones les reconoce la eficacia que invocan los creyentes; pero adjudicando su fuerza al efecto mágico de las voces que las componen y no a la intervención directa de la divinidad que oiga los ruegos de los hombres.

Existen oraciones mágicas cuyo significado pondría en grave aprieto al más inteligente traductor. Existen palabras de invocación y de conjuro que no hay manera de saber a qué idioma pertenecen, y, sin embargo, el Ocultista recomienda que jamás se intente cambiarlas o modificarlas de modo que resulten comprensibles, pues asegura que esos términos antigramaticales, bárbaros, son un conjunto de sonidos de poder mágico bien probado, que deben emplearse tal como son, sin meterse a pensar lo que signifiquen como fórmula de lenguaje.

Algunos ocultistas contemporáneos se han dedicado a observar el efecto de los sonidos y de las palabras en personas sumidas en el sueño hipnótico y en el "ambiente astral", valiéndose de las facultades de videncia de ciertos sujetos dormidos y despiertos. Resulta, que, aparte del poder creador y destructor de los pensamientos, de las palabras, de los sonidos, de las sílabas y de las letras, tienen un característico efecto en las regiones de lo Invisible y sobre las personas puestas en condiciones de que sean marcadamente sen-

Esa creencia en el poder misterioso de las palabras ha sido universal y de todos los tiempos.

Milton en inmortales versos, ha dicho:

He oído con frecuencia, pero jamás creído hasta ahora,
que hay quienes pueden, con potentes conjuros mágicos,
someter a sus designios las leyes de la Naturaleza.

Es difícil no hallar en las obras de los poetas antiguos alguna prueba de esas creencias. Leemos en las *elegías*, de Tíbulo: "¡Oh amiga Delia! Cesad ya en vuestros temores. Recitad tres veces aquellos nombres, y echad tres salivazos en la puerta de vuestra alcoba. Este es un encanto que no hará invisibles a los ojos de vuestros criados y a los de vuestro propio marido". Y el astuto poeta añade: Pero id con cuidado, Delia mía, que este encanto solamente obra en mi favor. Con otro amante que no fuese yo, vuestro marido lo vería todo. La bruja que me ha servido lo ha dispuesto así:

Ovidio, el poeta del Amor, creyó también en la eficacia de los filtros y encantamientos. El ha dicho: "En vano he usado del *Hipomano* (1); en vano he recurrido a las hierbas de Medea:

---

sibles a su influencia. Esto demostraría la existencia, o por lo menos la posibilidad, de las fórmulas conjuratorias y del tradicional temor que en todos los países tiene el pueblo a las maldiciones, y también el que los exorcismos provoquen determinados efectos en las personas neuróticas y desequilibradas, en los que se creen poseídos y embrujados, en todos los que se supongan víctimas de una influencia sobrenatural y malhechora. ("Misterios de la Hechicería Antigua", por Enediel Shaiah, páginas 40, 41 y 42).

Muy acertadas nos parecen las observaciones hechas por este inteligente ocultista español, y merece nuestra aprobación el empeño que tiene en demostrar el cuidado y respeto que han de inspirarnos esos "términos antigramaticales y bárbaros"; pero, debía hacer la salvedad de que lo que se lee a menudo en los "grimorios" no son más que corrupciones de textos antiguos mal copiados, llenos de erratas de imprenta, que a cada nueva reimpresión van sumándose nuevos "lapsus linguae", concluyendo en jerigonzas risibles la que en su origen fué una alocución griega o latina más o menos comprensible:

(1) Pequeño nudo de carne que se halla frecuentemente en la frente del pollino y de la yegua, usado como afrodisíaco en la antigüedad. ("Secretos del Pequeño Alberto".)

inútiles han sido para mí los mágicos filtros de Marsías, para hacer renacer mi amor perdido".

También se preguntaba Ovidio si la importancia de que estaba atacado no debía atribuirla a los hechiceros: "¿Quién me entorpece los nervios por magicas artes?"

De Luciano de Somosata, autor de los *diálogos de las cortesanas*, copiamos el siguiente, titulado:

Hechicería

Mélita. — Baquis: si conoces alguna vieja de las que tanto abundan en la Tesalia, que por virtud de algún sortilegio acierte a mudar el corazón o a inocular la amabilidad a las gentes, y hacer adorar a la mujer más odiada, cógela y tráemela aquí. Todos estos vestidos, todo este oro, presta estoy a entregarlo si veo que Cariño vuelve a mí y detesta a Símmica como a mí me odia.

Baquis. — ¡Pobre Mélita! Pero díme: ¿por qué habéis reñido?

Mélita. — No sé. Ayer, cuando volvió del Pireo, ni siquiera quiso mirarme. ¿De qué ardides eché yo mano? Le abracé, le besé la espalda... Insensible a todas mis caricias, díjome: "Si me voy ahora mismo, aunque estamos sigues importunándome en plena media noche".

Baquis. — Así que vea a Cariño, le hablaré. Este muchacho no tiene experiencia.

Mélita. — Pero, ¿cómo te las arreglarás para verle? Si todo el día está encerrado con Símmica. ¡Ay Baquis! si yo pudiera encontrar alguna de esas hechiceras...

Baquis. — Conozco, querida Mélita, una maga muy famosa, natural de Siria, que antaño me arregló con Fanias, el cual, así como tu Cariño, se había puesto mal conmigo. Al cabo de unas semanas le trajo rendido a mis plantas, gracias a sus encantamientos.

Mélita. — Sigue... Sigue...

Baquis. — No lleva caro, Mélita: no pide nada más que una dracma y un pan. Precisa, sin embargo, llevar sal, siete óbolos, azufre y una antorcha. La vieja coge todas esas cosas; es menester, además, que te procures algo que haya pertenecido a tu amante: ropa, calzado, algunos cabellos, a ser posible.

Mélita. — Precisamente tengo aquí dos sandalias suyas.

Baquis. — La vieja las colocará en uno de sus pies, quemará azufre y echará en el fuego, pronunciando vuestros nom-

bres, el tuyo y el de Cariño; luego, sacando un trompo de su seno, le hará dar vueltas, y recitará su encantamiento, compuesto de algunas palabras extrañas que estremecen de pavor. Así al menos lo hizo cuando yo necesité de sus auxilios. En seguida mi Fanias, a pesar de las censuras de sus amigos y de las vivas instancias de Febis, con quien vivía, vino a mí, impulsado por la fuerza del encantamiento. Más aún puedo decirte: la vieja me enseñó un secreto para infiltrar a Fanias el odio más violento contra Febis, que consistía en observar la huella de los pasos de Febis, en borrarlos, colocando el pie derecho donde ella había puesto el izquierdo y el pie izquierdo donde ella puso el derecho, añadiendo al propio tiempo: "¡Te piso; estoy encima de tí!" Hice todo cuanto me había indicado y todo me salió bien.

Mélita. — ¡Pronto, pronto, Baquis! ¡Que venga en seguida la Siríaca! Y tú, Baquis, procúrate pan, azufre y todo cuanto sea menester para el encantamiento.

El delicioso cronista Gómez Carrillo ha escrito también algo sobre los "filtros de amor". Suyos son los párrafos que transcribimos a continuación:

"Cierto que no he leído todos los tratados de magia amorosa. Pero algunos he ojeado y hasta poseo algunos. He aquí, por ejemplo, el *Libro de Cleopatra,* que fué antaño una biblia de la cábala amorosa del Oriente.

¡Queréis que por distracción, busquemos en sus folios amarillentos una receta para hacer sufrir a un rival detestado o a una mujer ingrata? Pues ante todo, tenemos que ir a medianoche a un cementerio a buscar un clavo de un ataúd viejo. Una vez en posesión de este clavo, debemos esperar que cante un gallo, para recitar la fórmula que sigue

"Sator, Arepo, Tenet, Opera, Rotas, Jah, Jah, Enam, Jah, Jah, Jah, Kéther, Chokmah, Binah, Tedulah, Tebura, Tiphereth, Netzha, Hod, Jesod, Melkouth, Abraham, Isaac, Jacob, Shadrach, Mesbach, Abedegno, acudid, acudid, en mi socorro, acudid a ayudarme".

Esta ayuda, los de Arepo, los de Rotas, y los Jesod, no la conceden sino al que se ajusta a las prescripciones de la ciencia diabólica. Así una vez dueños del clavo macabro cuando queremos quitarle el sueño al rival odiado, es preciso que pasemos tres noches a la puerta de su casa. El cuarto día, a la luz de la luna,

estamos obligados a trazar, con un pedazo de yeso consagrado un doble triángulo salomónico en la madera de la puerta. Con doce alfileres blancos, tenemos entonces que colgar doce pañuelos blancos en los vértices de los triángulos, y con un alfiler negro un pañuelo negro en el centro. Después de todo esto, nuestro odiado enemigo no vuelve a conciliar el sueño en los días de su vida.

Más fácil que impedir que un hombre duerma, es impedir que una mujer salga. Para esto no hay más que quemar en una copa de piedra un lagarto. Cuando no quedan sino cenizas, se meten éstas en un cuerno de un chivo que ha sido matado el día del plenilunio. A las doce de la noche va uno a la puerta de la mujer, y con las cenizas traza tres cruces en el umbral. Durante muchos días nadie puede salir por la puerta así marcada.

"Ahora, si tenéis encerrada a esa persona, no os basta, y si queréis, además, hacerla sufrir, en el libro del *Grand Albert* encontraréis una receta segura, que es a saber: Tomad un pergamino cortado en forma de círculo mágico y escribid en uno de sus lados el nombre de la persona a quien queréis maleficiar, y del lado opuesto los nombres de Michael y Barophas. Poned el pergamino en el suelo y colocad sobre él vuestro pie izquierdo. Escoged en el cielo una estrella, y a media noche, contemplándola, recitad la conjuración siguiente:

"Os saludo y os conjuro ¡oh! bella luna y bella estrella, brillantes luces que estáis en mis manos, por el aire que respiro, por el aire que está en mí, y por la tierra que toco. Os conjuro por todos los nombres de los espíritus y príncipes que os presiden, por Gabriel, por Mercurio, por Michael y Melchiadel. Os conjuro por todos los divinos nombres para que vengáis a obsesiona atormentar y trabajar el cuerpo de mi enemigo, cuyo nombre está bajo mi planta irritada".

"Para hacerse amar, los medios son en general menos complicados, según un antiguo grimorio, basta con grabar los caracteres de la diosa del amor en una placa de cobre rojo y meter este talismán en un escapulario hecho con un fragmento del traje de la mujer amada. Una vez que se posee este talismán, hay que pasearse delante de la casa de la dulcinea, recitando dos veces la palabra "Amapoylfac".

'Si de lo que se trata es de hacer volver a nuestro hogar a una persona que nos ha abandonado, otro libro mágico nos recomienda que hagamos lo siguiente: "Ir a un campo florido a las doce del día; poner cuatro piedras en los cuatro puntos cardi-

nales; quemar en la que está hacia el Norte un pedazo de palo de cedro; en la que está hacia el Este, un pedazo de palo de fresno; en la que está hacia el Sur, un pedazo de palo de pino, y en la que está hacia el Oeste, un pedazo de palo de rosa; guardar en cuatro saquitos las cenizas de estas maderas y por la noche ir a desparramarlas a la puerta de la fugitiva". En cuanto a los filtros, casi siempre se componen de una gota de sangre, de un cabello quemado y de algunas esencias raras".

... ...

"Creamos —dice Ovidio— porque en amor es necesario creer. El hombre es un animal místico. Lo que esté al alcance de su raciocinio no basta a calmar su sed de ideal. En las esferas superiores se empeña en sondear los enigmas de la ciencia. En las inferiores se deja adormecer por los dulces ensueños de la brujería. Consideramos los filtros como un juguete y no nos opongamos sino a que este juguete sea peligroso. Por lo demás, no hay en el mundo poder humano capaz de hacer desaparecer las prácticas pintorescas y obscuras de la magia de amor.

"Los inquisidores, que no se contentaban, como los jueces modernos, con perseguir benignamente a las que venden remedios cabalísticos, lo supieron por experiencia. Mientras más brujas morían quemadas, más brujas nacían, como Fénix medrosos, entre las cenizas de las hogueras.

Todos los países y todos los siglos han tenido sus vendedores de hechizos. Diez mil años antes de que los romanos leyeran el "Arte de amar", de Ovidio, los egipcios comprobaban esos curiosos amuletos eróticos que Máspero y Piedemann descubren ahora en las tumbas de Tebas. Los mismos atenienses del siglo de Pericles y de Platón, los claros razonadores hijos de Palas, recurrían a menudo a las vendedoras de recetas, cuando las pasiones atormentaban sus pechos.

"Nacidas con el mundo, sólo con el mundo morirán las prácticas mágicas, porque son los ritos de una verdadera religión humana".

Del filósofo platónico Apuleyo, el inmortal autor de *El asno de oro,* decían sus contemporáneos que era un hábil preparador de filtros amorosos.

A consecuencia de esta fama de brujo que adquirió, seguramente inmerecida, he aquí lo que le ocurrió en Cartago, por haberse casado con una viuda muy rica llamada Pudentilla:

Era Apuleyo aún bastante joven y su mujer tenía unos cincuenta años; la desproporción de edad y la pobreza de aquél hi-



cieron sospechar que había empleado ciertos filtros mágicos. Los parientes, a quienes ese matrimonio no convenía, le acusaron de sortílego. Acudieron a los jueces haciéndoles observar que esta mujer había permanecido viuda durante doce años, y que antes de ver a Apuleyo jamás había pensado en volverse a casar.

Y el insigne filósofo se defendió ante el tribunal con estas palabras: "¿Quién os ha dicho que no haya pensado en casarse?" La idea de matrimonio permanece siempre viva en el cerebro de toda mujer, y la larga viudedad en que ha vivido os debería admirar mucho más que el matrimonio que acaba de contraer. Dícese que yo he compuesto filtros, y dan por prueba de mis sortilegios el haber encargado a un pescador me trajese pescados y cangrejos. Pero ¿debía, quizá, hacer este encargo a un abogado o a un herrero? Soy joven, héme mostrado solícito, y un joven no necesita recurrir a la magia para hacerse amar de una mujer de edad. Añádase que mi mujer ha propalado entre las vecinas que yo era brujo, pero si hubiese dicho que yo era cónsul, ¿lo sería por ventura?

A pesar de que en su tiempo gozase la magia de mucho crédito, los jueces lo absolvieron. Estos no pudieron por menos de reconocer que, efectivamente, la juventud, la belleza y la gracia constituyen los filtros más poderosos para hacerse amar.

Pero como estas cualidades no se poseen siempre, y aun a veces poseyéndoles son insuficientes para rendir el corazón que anhelamos, he aquí por que la humana criatura, en sus locos desvaríos, acude al prestigio de la farmacopea de las hechiceras.

Para satisfacer la curiosidad de nuestros lectores, vamos a ojear los más famosos *grimorios* (así se llaman los libros de brujerías antiguos) y los mejores tratados de magia modernos, y copiando de unos y otros aquellos filtros más inocentes, pero muy eficaces, según la tradición, llegaremos a formar el más selecto "Formulario del Amor", sin menoscabo de la salud y de la moral más estricta.

SECRETOS DE AMOR

(Para uso de las mujeres solteras)

Para hacerse amar de hombre soltero

Procúrese obtener del galán un objeto que haya llevado mucho tiempo encima, como un pañuelo, una corbata, una petaca, etcétera, y hágase con él lo siguiente: Por la noche, al acostarse, colóquese dicho objeto entre los pechos, pensando intensamente

en el amado hasta dormirse. Esto se hará siete noches seguidas. Luego se tomará una parte pequeña del objeto y se quemará, al salir el sol, un viernes. Guárdanse las cenizas, y cuando haya ocasión procúrese deslizarlas en el cuerpo del hombre que se desea, poniéndolas en contacto con su piel. Si esto no es posible, procúrese que las toque al darle la mano.

Para conquistar a un hombre muy desdeñoso

Cógense tres cabellos, o bien tres pelos del bigote o de la barba del hombre que se desea hechizar; arránquese tres cabellos largos de la mujer interesada, y anúdense con los del hombre del siguiente modo: Se tomará primero un pelo del hombre, el que se anudará con un cabello de la mujer; vuélvase a anudar otro pelo de él, y en seguida un cabello de ella, y así sucesivamente hasta formar un solo cabello largo, el cual se unirá en sus extremos. Al hacer el primer nudo, se dirá: *Astaroth;* al hacer el segundo, *Scheva;* se irán alternando los nombres de estas dos potencias hasta hacer el último nudo, y al unir los extremos del cabello debe decirse: *Tú serás mío, Fulano de Tal, porque lo quieren Astaroth y Scheva.* Al hacer los nudos debe pensarse intensamente en la persona elegida.

Llévese este amuleto en el brazo derecho en contacto con la piel y a manera de brazalete, y con la mano derecha tóquense las manos o la cara del hombre cuyo amor se desea, y se conseguirá".

Para enamorar a un viudo

Cuando se quiera enamorar intensamente a un viudo, puede lograrse con mucha facilidad haciendo lo siguiente: Un viernes, por la noche, en un lugar donde haya un manzano bañado por los rayos de la luna, tómese, sin escoger, una manzana. Váyase en seguida a casa y grábese en el fruto estas palabras: *Aniel — Ariel — Vehuel — Rehael — Umabel.* Para grabar dichas palabras se puede emplear un palillo fino de madera o un alfiler de oro.

Una vez hecho lo que antecede, envuélvese la manzana en una bolsita de seda verde y expóngase nueve días a los rayos del sol y nueve noches a los de la luna, y al dar las doce de la última noche, díganse las palabras siguientes: "¡Oh, Scheva! Haz que

se cumplan mis deseos". Y luego, en voz baja, añádese: "*¡Amapoylfac!*".

Para saber si un marido es fiel a su mujer

Cuando el marido se halle dormido profundamente, colóquesele sobre el pecho una llavecita de oro o una moneda de plata, (la cual se habrá llevado encima por espacio de nueve días); dígasele, en voz muy baja y al oído, estas palabras: "Díme, esposo mío, cómo se llama la mujer que me ha robado tu corazón". Y en voz un poco más alta dígase: *Aperi, vir meum, coi tuum mihi tuarum recondito cogitationumque revela.*

Si el marido es fiel, no contestará nada; mas si, por el contrario, engañara a su esposa dirá el nombre de la rival. (*H. C. Agrippa*).

Para que un marido sea siempre fiel a su mujer

Dice Alberto el Grande que esto lo logrará la mujer que le haga llevar encima a su marido, sin que éste lo sepa, un pedacito de cuerno de ciervo y otro de piedra imán. (*Les Sécrets Merveilleux*).

Para atraerse la simpatía de los hombres y triunfar de las rivales

Cuando son varias las mujeres que se disputan el amor de un hombre, la que quiera triunfar hará lo siguiente: Procúrese obtener, del hombre que se desea conquistar, un cabello, y hágase en él tantos nudos como sean las rivales, diciendo en voz baja el nombre y apellido de cada una de ellas; tírese luego este cabello en un braserillo, en el cual arderán hojas de nogal y de laurel, flores de verbena y ramitas de mejorana. Y en el instante de arrojar el cabello a la lumbre, se dirá tres veces en voz alta: *¡Scheva: anula el poder de mis rivales!* Desde este momento, el hombre elegido sentirá una atracción inexplicable hacia la persona que haya hecho este encantamiento. (*H. C. Agrippa*).

Para conocer una joven qué hombre le tocará en matrimonio

Váyase a medianoche, a un aposento apartado en el que deben estar preparados dos espejos iguales, colocados uno frente al

otro y alumbrados por dos velas de cera. Sentada la joven, pronuncie en voz alta la siguiente súplica: *Ilumina, oh Adonay, oculos, meos, ad virum quem nuptura sin videndum.*

Dirija, después de esto, su vista a uno de los espejos, que por medio del reflejo de uno y otro, presentan una serie infinita de ellos. Su vista debe fijarse en un espacio lejano y el más obscuro, en donde se verificará la aparición. (*Heptamerón*).

Para hacer ver a las muchachas y viudas el marido que tendrán

Las que deseen hacer esta prueba deben tomar una ramita de álamo blanco, a la cual atarán sus medias con una cinta de hilo blanco; lo pondrán todo debajo de la almohada, y al acostarse se untarán las sienes con un poco de sangre de abulilla recitando fervorosamente la siguiente oración: *Kirie, clementissime, qui Abraham servo tuo dedisti uxorem Saram, et filio ejus obedientissimo per adminabilem signum, indicasti Rebecam uxorem; indica mihi ancilloe tuoe, quen sim natura virum, per ministerium torum spirituum Balideth, aisiabi Abumalit. Amén.*

Al día siguiente, al despertarse, procuren acordarse de lo que hayan visto en sueños durante la noche; y si no han tenido ninguna visión de hombre, repetirá esta operación en las noches de los tres viernes siguientes, y si en estas tres noches no han obtenido tampoco ninguna visión de hombre durante el sueño, pueden estar seguras de que no se casarán.

Las viudas pueden hacer esta prueba lo mismo que las doncellas, con la única diferencia que deberán acostarse al revés, esto es, colocando la almohada a los pies de la cama. (Del libro *Heptamerón*).

Para asegurarse una muchacha de si su novio se casará con ella

Hágase un enrejado con ramas de laurel entrelazadas, y póngase en la cabecera del lecho de la joven, sin que ésta lo sepa.

Al día siguiente se le pregunta qué es lo que ha visto en sueños, y si contesta haber pasado por debajo de un arco formado por ramas de árboles entrelazados, es señal infalible de que se casará dentro de poco tiempo.

Como se comprenderá, la muchacha que desee hacer esta experiencia deberá encargar a otra persona que le prepare todo lo

que se ha indicado, procurando no enterarse la interesada qué noche tendrá lugar la experiencia. (*Alberto el Grande*).

Para dejar de amar a un hombre

Si una mujer se hallase enamorada de un hombre y comprendiese, no obstante, que es indigno de ser amado por ella, y quisiera dejar de amarle, no lo lograría seguramente, pues los lazos de amor son muy fuertes y para romperlos hay que acudir a la Magia.

Un lunes, cuando la luna esté en menguante, luego que el gallo con su canto haya ahuyentado los demonios de la noche, saldrá de casa y se dirigirá al borde de un riachuelo, de un estanque o del mar; echará en el agua tres florecitas de verbena, una a una, diciendo cada vez, en voz baja, al tirar la primera flor: *Jeliel, Sitael, Caliel.* Al tirar la segunda: *Mumiah, Jabamiah.* Y al tirar la tercera: *Manakel, Rochel, Poiel — Chavakiah, Hakamiah.* La cruz indica que debe persignarse antes de concluir la invocación. Terminada ésta, recogerá las tres flores de verbena y las pondrá en una botella, frasco o vaso lleno de agua, sacada del mismo lugar donde se ha hecho la operación. Volverá a casa antes que el gallo cante, y ya en ella, añadirá a la redoma tres cucharadas de miel recogida en otoño, exponiéndolo todo, por espacio de trece noches, a la influencia de las estrellas. Lávese con esta agua la frente, el pecho y las manos, diríjase al hombre que desea aborrecer, y quedará asombrada ante el efecto rápido del "encanto", pues en el mismo momento que se hallan frente, disputarán y quedarán reñidos para siempre.

Para que un novio ausente no olvide a su prometida

Cuando las circunstancias obligan a un novio a ausentarse, la mujer amada corre el peligro de ser olvidada por otra. Para que esto no ocurra, deberá la mujer escribir muy a menudo, cartitas de amor a su elegido, sirviéndose de la tinta mágica preparada en la forma siguiente Cómprese una botellita de tinta (no importa el color ni su composición) y métanse en ella siete hojas de verbena, cogidas por la interesada, diciendo, al echar la primera hoja: *Lunes, Fulano de Tal no me olvidará;* al echar la segunda hoja: *Martes, Fulano de Tal no me olvidará;* y así suce-

sivamente, hasta nombrar todos los días de la semana. Tápese bien la botellita y expóngasela siete días a los rayos del sol y siete noches a la luz de la luna. Transcurrido este tiempo, guárdese en lugar obscuro y utilícese cuando convenga, únicamente para lo que se la ha preparado. (*La Magie d'Artephius*).

SECRETOS DE AMOR

(Para uso de los hombres)

Para hacerse amar de una joven soltera

Procúrese obtener de la joven que se pretenda enamorar un cabello largo; háganse con él tres nudos, diciendo, al hacer el primer nudo: *Astaroth, haz que me quiera;* al segundo: *Scheva, haz que me quiera;* y al tercer nudo: *Tú serás mía porque lo quieren Astaroth y Scheva.* Arránquese el hombre interesado un cabello, cuyos extremos unirá a los del cabello de la joven; colóquese este aro que se acaba de formar en el brazo izquierdo; y cuando haya ocasión tóquese a la elegida, haciéndolo con la mano izquierda y procurando que los dedos se pongan en contacto con la piel de ella y no con sus ropas. En el acto de tocarla debe decirse mentalmente: *¡Ya eres mía!* Requiébrese entonces a la joven, y en pocos días se conseguirá su corazón. (*Del Páctum*).

Para obtener la simpatía de una mujer orgullosa

Cójase, en la noche de San Juan al dar las doce, un puñado de hojas de verbena y dígase, en el momento de arrancarlas, las siguientes palabras: *Por la virtud de Scheva te mando, ¡oh planta mágica!, que Fulana de Tal* (aquí el nombre de la mujer) *me ame como yo deseo.* Hecho esto, se esconderá la planta en el pecho, de modo que toque la piel, yéndose en seguida a casa. Durante el camino repítanse las palabras que se han pronunciado al recoger la planta. Una vez en casa, procurando que nadie lo vea, envuélvense las hojas y las flores de verbena en un pañuelo nuevo, exponiéndolo todo junto en un lugar bien aireado durante veintiún días, pasados los cuales, recógese el contenido y redúzcase a polvo, por medio del fuego o por otro medio cualquiera.

Cuando se hable con la mujer que se desea conquistar, búsquese algún pretexto para tocarle las manos o la cara, habiéndose antes restregado las propias con los susodichos polvos. (Del libro *Heptamerón*).

Para lograr el amor de una viuda

Puede hacerse uso de los polvos de la verbena, tal como se ha dicho en el anterior secreto, con la sola diferencia de que al coger la planta deben pronunciarse las palabras siguientes: *Yo te cojo en nombre de los ángeles Aniel, Ariel, Vehuel, Rehael, Umabel y Manakel, para que me procures el amor de...* (aquí el nombre de la viuda).

Empléense dichos polvos como se ha dicho en el anterior secreto (*Heptamerón*).

Para conocer si una esposa es fiel a su marido

Para convencerse de la fidelidad de una esposa, sin someterla a la vigilancia de tercera persona ni al propio espionaje del marido, cosas ambas ridículas y de éxito dudoso, ofrecemos al lector el siguiente secreto: Arránquese el corazón de un palomo y redúzcase a polvo, poniéndolo en una bolsita de seda. Cójase una moneda de oro y guárdese tres días en dicha bolsa. Por la noche, cuando se conozca que la esposa duerme profundamente, salpiquésele el pecho izquierdo con dicho polvo y póngasele encima la moneda de oro. Si la mujer es fiel, no ocurrirá nada; si, por el contrario, no lo fuese, ella misma durmiendo, lo dirá todo. (*Magia Natural*, de J. B. Porta).

Para saber lo que una mujer ha hecho o tenga intención de hacer

Tómese el corazón de un palomo y la cabeza de un sapo, y después de estar bien secos y pulverizados, llénese un saquito con estos polvos, que se perfumarán agregándoles un poco de almizcle. Déjese el saquito debajo de la almohada de la persona que vaya a descansar, y un cuarto de hora después se sabrá lo que se desea descubrir. (*Pequeño Alberto*).

Para que una mujer sea siempre fiel a su marido

Poniendo un diamante sobre la cabeza de una mujer dormida, dice Alberto el Grande, se conoce si es fiel o infiel a su marido, porque si es infiel se despierta en seguida, sobresaltada y de mal talante, y si por el contrario, es casta, abraza a su marido con ternura. *(Les secrets merveilleux de la Magie Naturalle).*

Para atraerse la simpatía de todas las mujeres

Para hacerse simpático a todas las mujeres debe llevarse encima, y tocando la piel del pecho izquierdo, una bolsita de seda verde que contenga lo siguiente: el corazón de una paloma y los ojos de un gato, todo puesto a secar y reducido a polvo. Hay que advertir que este amuleto debe prepararse en un viernes de primavera o en el solsticio de verano.

Para reconciliar a dos amantes

Cuando un amante ha reñido con su novia, o viceversa, y desea hacer las paces, tiene que hacer lo que sigue: Tómese la piedrecita que se encuentra en los riñones del milano, un huevo de abubilla y un manojito de mejorana silvestre; póngase todo junto en un almirez de barro que no haya servido, y machóquese bien. Lo que resulte debe exponerse veintiún días a los rayos de la luna, pasados los cuales, se reducirá a polvo el contenido y podrá utilizarse en esta forma: Váyase en busca del amante desdeñoso, y cuando se encuentre llámese por su nombre en voz alta, tirándole un puñado de dichos polvos y diciendo en voz baja: *¡Por Scheva, quiero que me ames!*

Para triunfar de un rival

Cuando son dos o más los que pretenden enamorar a una mujer, ya sea soltera, casada o viuda, el que quiera vencer a los rivales deberá poner en práctica lo que sigue: Procúrese obtener de la mujer deseada un cabello, con lo cual se harán tantos nudos como sean los rivales, diciendo en voz baja el nombre y apellido de cada rival. Tírese luego este cabello encima de una pequeña hoguera alimentada por hojas de laurel, por hojas y flores de

verbena y ramitas de mejorana. (Todas estas plantas se habrán hecho secar previamente). Y en el instante mismo de arrojar el cabello al fuego se dirá tres veces en voz alta: *¡Scheva, anula el poder de mis rivales!* Desde este momento, la mujer elegida no hará caso de ningún otro hombre sino del que haya hecho esta operación.

Para que los mancebos y viudos vean en sueños la mujer con quien se casarán

Tómese coral pulverizado y piedra imán, también reducida a polvo, y mézclense ambas cosas con sangre de pichón blanco; con esto se formará una pasta, que luego ha de envolverse en un pedacito de tafetán azul celeste; cuélguenselo del cuello con una cinta de seda del mismo color, acuéstense con ello, colocando debajo de la almohada una ramita de mirto y pronunciando la oración siguiente: *Kirie clementissime, qui Abraham servo tuo dedisti uxorem Saram, et filio ejus obedientissimo, per admirabilem signum, indicasti Rebecam uxorem; indica mihi servo tuo quam nupturus sum uxorem.*

Hecho esto, se acostarán, y una vez dormidos, verán en sueños lo que desean saber, y si no diera resultado a la primera vez, repetirán la oración en las noches de los tres viernes siguientes; y si tampoco obtuvieran la visión reveladora, pueden estar seguros de que no han de casarse nunca. (Del libro *Heptamerón*).

Para que el amor que hemos inspirado a una mujer no disminuya ni se enfríe

Como el hombre no se contenta con inspirar un amor pajajero, sino que, por el contrario, desea que éste vaya en aumento y se haga cada vez más indisoluble, vamos a darle a conocer un secreto infalible para obtener la estabilidad amorosa en la mujer que se desea.

Para que el amor que hemos inspirado a una mujer no disminuya en lo más mínimo, sino que aumente cada día más, es preciso tomar tuétano de lobo, del cual se formará, añadiéndole ámbar gris y polvos de ciprés, una pomada, la cual se llevará encima, en un pote artístico, para darle a oler de vez en cuando a la mujer escogida. Es natural que el amante deberá valerse de

algún ingenioso pretexto para persuadir a la dama a que huela el pote. (*Del Páctum*).

Para hacerse amar sólo con la mirada

Manténgase castamente en cuerpo y espíritu durante seis días, y el séptimo, que deberá ser viernes, cómanse y bébanse alimentos excitantes, y cuando se sientan sus efectos, procúrese tener una conversación, aunque frívola, con el objeto de la pasión y hágase de modo que pueda mirársela fijamente en los ojos, sólo por espacio de un Avemaría. Los rayos que saldrán de los ojos serán vehículos poderosos del amor que penetrarán hasta el corazón, haciéndose irresistibles.

Como es muy difícil lograr de una doncella honesta que mire fijamente a un hombre, se la puede obligar a ello por medio de una estratagema ingeniosa, como la siguiente. Se le dice, bromeando, que se ha descubierto un arte de adivinar, por la inspección de los ojos, si debe uno casarse dentro de poco, si se vivirá muchos años, si la felicidad nos espera, o algúna otra cosa que pueda despertar su curiosidad.

SECRETOS DE AMOR

(Para hombres y mujeres)

Secreto sencillo para hacerse amar

Procúrese tres cabellos de la persona que se desee cautivar; únanse con otros tres cabellos propios, y échense a la lumbre diciendo: ***Ure, sancte, spiritus, renes nostros et cor nostrum, domine Amen. Fulano de Tal: ¡Por Scheva! Tú serás mío. Tú serás mío. Tú serás mío.***

En el braserillo o fogón donde se hayan echado los cabellos deberán arder ramas de laurel (bendito en Domingo de Ramos) y flores de verbena (cogidas un viernes, a la luz de la luna). (Del libro *Alberto el Grande*).

Para apresurar un matrimonio

Un viernes, por la noche, cójase una manzana; divídasela en cuatro partes; arránquesele el corazón y, en su lugar, póngase un oillete, en el cual se habrá escrito con tinta mágica el nombre de la persona que se ama, y encima, formando una cruz, el nombre del operador. Luego, con un cuchillo nuevo, grábese en la piel de la manzana siete veces el nombre de la persona amada, y otras siete veces el del interesado. Se atravesará dicho fruto con las agujas dispuestas en cruz, diciendo: *No es que te atraviese a tí, sino que Asmodeo atraviesa el corazón de la que amo.* Echese a continuación, todo el fuego, agregando: *No es que yo te quemo a tí, sino que Asmodeo enciende mi amor en esa mujer como arde esta manzana.*

Recójanse las cenizas de ese fruto y pónganse en una pequeña vasija que no haya servido, y cúbrase luego con aceite puro de oliva y póngase todo a hervir por espacio de un cuarto de hora: déjese enfriar, tapando en seguida la vasija con una piel de liebre, y así, en esta forma, se dejerá la vasija expuesta a la luz de la luna durante nueve noches. Bastará untarse las cejas con este aceite, atarse una ramita de ciprés en el brazo derecho y tocar la piel de la persona amada con la mano derecha para conseguir su mor.

Secreto para hacerse amar

El primer viernes de la luna cómprese un cordón de dos palmos. Retirándose por la noche a un cuarto completamente a obscuras, recítense las siguientes palabras cabalísticas, nueve veces: *Enam, Binah, Sator, Arepo, Tenet, Opera, Rotas, Hod, Kéthtr, Choeckmoe, Tedùlah, Aeburah, Tipheret, Jesot, Sardac, Io, Nerzath.*

Una vez terminada esta invocación, pensando intensamente en la persona amada dígase: *¡Fulano de tal, ámame!* Y en este preciso momento se hará un nudo en el cordón rojo. Repítase esta ceremonia nueve días seguidos, a la misma hora. Una vez hechos los nueve nudos, átese uno mismo el cordón al brazo izquierdo,

Para hacerse amar de una persona que se muestre indiferente y fría

En la noche de San Juan, al dar las doce, cójase la hierba llamada *énula campana;* hágase secar y redúzcase a polvo, añadiéndole una pequeña cantidad de ámbar gris. Métase luego todo en una bolsita *de seda verde,* y llévese encima del corazón por espacio de nueve días. Póngase estos polvos en contacto con la piel de la persona que se ama (sin que ella lo advierta) y se despertará en ella un amor irresistible hacia quien ha hecho la operación descripta.

La virtud de estos polvos desaparece por completo a los dieciocho días de cogida la planta. (*Pequeño Alberto).*

Para descubrir los pensamientos más ocultos de una persona

Cuando la persona cuyos pensamientos se pretende conocer esté bien dormida, póngasele una mano sobre el corazón, y poco después pregúntesele lo que se desea. Por mucha que fuere su intención de no hablar, no podrá sustraerse a la fuerza mágica que le obligará a decirlo todo, absolutamente todo.

El esposo o la esposa puede preguntar a su cónyuge si le es fiel o no, y todo lo que proyecte o piense hacer en este sentido.

Contra - filtros

Los contra-filtros son unos amuletos que tienen la virtud de contrarrestar la acción hechizante de los filtros mágicos. Estos amuletos deben ser fabricados por la misma persona que los ha de llevar. Sobre esta cuestión, dice Alberto el Grande: "El que llevase encima un trocito de piedra imán del tamaño de un guisante envuelta en un pedazo de piel de lobo, no será jamás hechizado". En el *Libro de San Cipriano* se lee lo siguiente: Para *que los hechiceros no puedan nada contra nosotros:* Llévese colgado en el cuello un retazo de pergamino virgen, en el cual se habrán escrito con tinta mágica los nombres sagrados de *Jesús, María y José.* El que tal hiciese no sera nunca víctima de sortilegios, filtros, ni de ninguna otra brujería.

Aquí termina nuestra colección de "Filtros de Amor", en los cuales no *entra* substancia nociva alguna, ni hay uno solo que sea

menester darlo con un manjar o bebida. Para muestra de ese género de hechizos, nos parecen suficientes y adecuados los que hemos escogido.

Comentarios. — ¿Puede creerse en la eficacia de los filtros mágicos? ¿Es posible que ciertas palabras de sentido ininteligible, pronunciadas en determinadas circunstancias, puedan influir en el alma humana hasta el punto de hacernos dueños de ella? ¿Estas composiciones, raras y extravagantes, pueden despertar la pasión amorosa?

Estas preguntas no pueden contestarse sin hacer previamente algunas observaciones. La preparación de filtros para hacerse amar, ha constituído una industria, si bien poco honrosa, pero bastante lucrativa para que se dedicaran a ella gentes sin pudor ni conciencia. Ello ha dado por resultado la invención de un sinnúmero de pócimas, inofensivas unas y criminales otras, pero todas sin fundamento, es decir, sin conocimiento de las artes mágicas, resultando, por tanto, los tales filtros una parodia de auténticos "Filtros de Amor".

Un respetable número de señores con títulos académicos, de fama universal algunos, de innegable cultura científica todos, nos dicen en sus libros que la eficacia de los filtros de amor es real y positiva, como lo es la de otras muchas "cosas viejas" tenidas por supersticiones ridículas, que apenas hay, en estos tiempos de "cultura", "civilización" y "progreso", quien crea en ellas.

El doctor Gerardo Encausse, miembro de la Facultad de Medicina de París, dice, ocupándose de esta materia: "La teoría del filtro de amor puede ser comparada a la del *lazo* de los mejicanos. Es necesario, lo primero, tirar el *lazo* hacia el punto o cosa que se quiera *enlazar*, es decir, es necesario herir por virtud, de un modo cualquiera la imaginación de una persona sobre quien haya que *influir*. Este es el punto de partida.

"Después hay que hacer que el *lazo* se arrolle en derredor del ser que se quiera retener. o sea que es necesario fijar el flúido magnético de la persona sobre quien se actúe, sirviéndose de substancias que sirven para condensar ese flúido magnético de la persona sobre quien se actúe, sirviéndose de substancias que sirven para condensar ese flúido, tales como las uñas, los dientes, los cabellos, y, más que nada, la sangre.

Por último, es preciso atraer hacia sí al ser cogido en el lazo, absorbiendo el flúido magnético que se exteriorizó. *Entonces es*

cuando las palabras y ciertas ceremonias adquieren toda su importancia".

Como se ve por lo trancripto, el doctor Encausse ha hecho un estudio detenido sobre este asunto, y no niega la *virtud* de los filtros, sino que la confirma plenamente.

Otro doctor, J. Regnault, médico de primera clase, profesor de Anatomía y autor de muchas obras de mérito, dice en su libro *Les envoutements d'amour:* "Las ceremonias que parecen más ridículas no son siempre tan ineficaces como puede creerse: dan seguridad al enamorado que a ellas recurre con fe; permiten frecuentemente a las personas tímidas manifestar indirectamente su amor y hacerlo compartir de este modo, y ejercen una acción sugestiva sobre el ser amado. La acción de los filtros de amor se explica, pues, por la autosugestión y la sugestión. Además, en ciertos casos prodúcese una de esas "proyecciones mentales" o de esas sugestiones a distancia *cuya posibilidad no ofrece ya duda alguna"*

En el famoso libro *La mala vida en Roma,* de los ilustres criminólogos Nicéforo y Sighele, se leen, al final de un capítulo dedicado a las brujas, las siguientes palabras: *Tenemos comprobado que en la mayoría de los casos, las operaciones mágicas que recomiendan las brujas son de resultados seguros.*

Podríamos seguir citando textos, todos firmados por reputados autores, que evidencian la eficacia de *los filtros;* pero lo trancripto nos parece bastante para reforzar nuestra opinión.

Al que le interese este asunto, le recomendamos lea *El Embrujamiento: Arte de Embrujar y Desembrujar,* del doctor Papus.

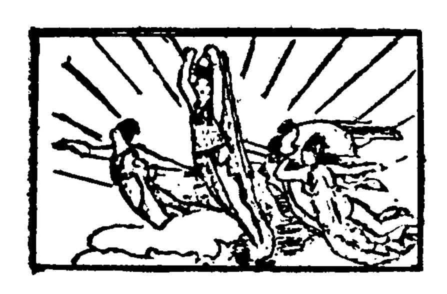
CAPITULO II

Ciencia talismánica

La ciencia talismánica es antiquísima; su origen se pierde en la obscuridad de los tiempos. En la India, en la Caldea, en Asiria y en Egipto, tuvo esta ciencia gran preponderancia. El insigne arqueólogo Laurent, en su importante obra titulada *La magie chez les Chaldéo-Assyriens,* cree que los monstruos y los animales gigantescos colocados en las puertas de los templos no eran más

que figuras talismánicas, las cuales poseían el poder misterioso de guardar los tesoros encerrados y el de ahuyentar a los malhechores, a los fantasmas, a los malos espíritus, etc.

Amuletos



La diferencia que existe entre los talismanes y los amuletos es la siguiente: el talismán es un arma de ataque, la bayoneta; mientras que el amuleto es un arma de defensa, la coraza. El talismán está impregnado de las fuerzas superiores de la "actividad", mientras que en el amuleto se hayan condensadas las fuerzas inferiores de la resistencia, de la "pasividad".

Para librarse de los golpes fatales del destino, todas las razas, todos los pueblos tienen sus amuletos, cuyas formas varían según sus tradiciones y creencias. Los salvajes del centro de Africa llevan suspendido en el cuello su gris-gris; los chinos llevan encima el nombre del rey, escrito en un retazo de tela; los musulmanes, una hoja (al menos) del Corán; el Cristiano su escapulario; el judío escribe el penúltimo de los diez nombres divinos de la Kábala: Shadai, en un rollo de pergamino, y lo cuelga detras de la puerta de su casa; en Italia está muy extendida la creencia de que el que hallare una herradura en la calle y la llevase encima no será víctima de la "jettatura", o de la "mala sombra", que ciertas personas comunican a otras; en muchos pueblos, una lagartija metida en un canutillo de caña, suspendido en el cuello, constituye un amuleto infalible contra toda clase de epidemias.

En la India, desde la antigüedad más remota hasta nuestros días, existe la superstición de llevar colgados en el cuello los amuletos más indecentes y más grotescos que puede concebir la mente humana.

Los órganos masculinos, llamados por los indios *lingham* (cuya palabra significa también el acto de la cópula), desempeñan un papel importantísimo en la variada colección de los amuletos índicos. El *lingham* se lleva suspendido en el cuello en la creencia de que el que lo lleva no puede ser embrujado, ni engañando, ni

herido, ni calumniado. Se construyen linghams de barro cocido, de marfil, de plata y de oro. En ciertos lugares de la India los hombres llevan, suspendidos en las orejas y en la nariz, dijes representando las partes sexuales de la mujer, y las mujeres llevan otros representando las partes del otro sexo.

Asimismo, vemos que el arte griego elaboraba elegantes falos, con los cuales se adornaban, no solamente las hetairas, sino que los exhibían las más virtuosas casadas, y sus pudorosas hijas.

La superstición entre los griegos tuvo, quizá, menos fuerza que la vanidad, pues si bien las consejas y la tradición afirman que aquellas formas esculpidas en determinados metales y llevadas encima, traen la felicidad y la alegría, no es menos cierto que las elegantes de Atenas se cuidaban demasiado de la riqueza y del arte de tales dijes, y los vendían y cambiaban, como se hace con cualquier otro objeto profano.

Y vemos que sucedía lo mismo en la Roma antigua. El inmenso número de estatuas recluídas en el curiosísimo *Museo secreto* de Nápoles lo atestiguan. Los collares formados de falos adornaban exhuberantes pechos de mujer; se hallan falos gigantescos que servían de guardacantón, o de columna epigráfica para los viajeros; y todos estos falos respondían, no a una idea lujuriosa, sino a una superstición muy arraigada en aquellas gentes. Por lo menos, así fué su origen.

Ciencia Talismánica

La Ciencia Talismánica es tan antigua como la Astrología y la Kábala, a las cuales debe aquella su origen.

Hoy se ocupan con gran entusiasmo de estas ciencias hombres de talento indiscutible, constatando con luminosos informes, la trascendencia y seriedad de las mismas.

No tratamos, pues, de resucitar antiguas supersticiones ni risibles consejas de bruja desacreditada: la Ciencia Talismánica ha obtenido ya los honores de ser tratada científicamente por personalidades dignas de respeto y admiración en el mundo culto.

Los doctores Encausse, D'Arianys, Donato, Elys Star y otros muchos, cuyos nombres tan sólo son ya una garantía, han escrito profusamente sobre esta materia, mirada todavía con recelo, pero que, a no tardar, ingresará en la ciencia oficial, como ingresó, al

fin, el Magnetismo, tan violentamente combatido al hacer su aparición.

Segun Paracelso, y otros autores de la antigüedad, la potencia misteriosa de los talismanes es inmamente, por ser fabricados con ciertos materiales que guardan relación simpática con determinados planetas; por esto la fabricación de los talismanes debe hacerse bajo ciertos aspectos planetarios, que prescribe la Astrología. La Kábala, después nos enseña los caracteres y figuras simbólicas que deben grabarse en el objeto talismánico. Un talismán es, pues, una concreción astrológico-kabalística.

Algunos autores modernos (D'Arianys, entre ellos), nos hablan de efluvios ódicos que se desprenden de los talismanes. "Estas emanaciones sutiles —dicen— envuelven el cuerpo de la persona que los lleva, a manera de coraza invisible, que protege, ayuda, evita las desgracias, atrae la suerte, etc., según sea el objeto del talismán".

Otros autores atribuyen su poderosa virtud únicamente a un fenómeno de autosugestión que se opera en los individuos que llevan con fe los maravillosos talismanes. Es incontestable que la fe obra prodigios, pues aquella expresión del Maestro: "Con la fe se transportan las montañas", viene plenamente confirmada hoy por la ciencia moderna.

Los talismanes y la astrología

Por lo demás, se ha probado hasta la saciedad que los cuerpos celestes guardan ciertas relaciones de simpatía con otros diversos del planeta Tierra, es decir, que éstos están bajo la influencia sideral de aquéllos. Resulta probado también que la madera que ha sido cortada en determinada época, cuando la luna ofrecía cuarto creciente o menguante, resiste más o menos la humedad y la acción del tiempo. El fenómeno de las mareas altas y bajas tan conocido de todos, es otra prueba evidente de la influencia que obra la luna sobre las aguas del mar. Se sabe, además, que la luna influye sobre la temperatura, sobre las menstruaciones, y ejerce una acción extraña sobre el cerebro de los neurasténicos, llamados por el vulgo personas *lunáticas*. La influencia que ejercen las estrellas en las plantas se ha demostrado también prolijamente.

El doctor astrónomo de París, M, Charles Normann, publicó en *Le Matin* un artículo titulado "Rehabilitación de la Astrología", del cual copiamos las siguientes palabras: "Cuando la ciencia as-

trológica se habrá perfeccionado, se podrán predecir los acontecimientos de la vida de un hombre con la precisión matemática con que anunciamos ahora los eclipses".

El ilustre profesor F. Tarrida del Mármol escribió en septiembre de 1911 un artículo titulado "La nueva Astrología", En él hace constar su autor que no tiene nada que ver con la astrología de los antiguos. Respetando su valiosa opinión, nos complacemos en copiar un fragmento de su interesante artículo. En éste se trata de la predicción de los fenómenos sísmicos, y dice:

"Se ha notado ya en distintas ocasiones terremotos y que las erupciones volcánicas suelen corresponder a ciertas posiciones especiales de los planetas de nuestro sistema solar. Cuando estalló la catástrofe de San Francisco, el 19 de abril de 1907, los planetas Mercurio, Marte, Júpiter y Saturno se hallaban en el mismo cuadrante de la bóveda celeste, casi en línea recta, hallándose el en medio de dicho cuadrante. Además, la Luna penetró en el mismo día en aquella región del cielo, añadiendo su poderosa influencia a la de los cinco planetas y del astro central.

La coincidencia entre el número crecidísimo de conjunciones planetarias durante los meses de noviembre y diciembre de 1910 y enero de 1911, y las numerosas catástrofes sufridas por nuestro planeta durante el mismo trimestre, no podía dejar de llamar poderosamente la atención".

Talismanes

Se llaman *Talismanes* (1) a unos pedazos de metal o pergamino virgen recortados en diferentes formas, aunque la más común es la circular.

En estas planchitas de metal o retazos de pergamino virgen se graban o dibujan diferentes figuras simbólicas, signos cabalísticos o caracteres mágicos. Todo lo cual debe practicarse teniendo en cuenta todas las condiciones que se exigen, astrológica y cabalísticamente. Los talismanes deben fabricarse casi siempre al rayar el día.

El operador deberá estar solo, y su pensamiento siempre

(1) La palabra talismán, según algunos autores, origina de la voz griega "thelema", que significa "voluntad". Los comentadores de la "Tabla Esmeralda" escribían "telesma", y dicen que significa la fuerza del plano astral.

fijo en la obra. El cielo ha de presentarse sereno, sin una nube que empañe su diafanidad. Si no concurren estas circunstancias en los precisos momentos de la fabricación del talismán, hay que dejarlo para mejor ocasión.

Los talismanes pueden ser o no fabricados por uno mismo, pero en uno u otro caso, el que los ha de usar tiene la imprescindible obligación de consagrarlos.

La consagración de un talismán consiste en preparar uno mismo el perfume planetario y perfumarlo el propio operador.

A continuación insertamos una tabla en la cual se determinan los días y horas favorables para la consagración de los talismanes:

Meses	*Días*	*Horas*
Enero	28	10
Febrero	25	7
Marzo	25	7
Abril	29	11
Mayo	26	8
Junio	24	6
Julio	24	6
Agosto	26	8
Septiembre	23	5
Octubre	21	3
Noviembre	18	9
Diciembre	19	10

Talismán de Amor

El verdadero ocultista, iniciado en los secretos de la alta Cábala y en los de la Astrología, puede fabricar por sí mismo y a su discreción toda clase de talismanes, sin sujetarse a las fórmulas descriptas en los grimorics, pero el profano, al recurrir a ellas, debe atenerse estrictamente a lo indicado por el maestro en el arte, si no quiere exponerse a un fracaso inevitable.

Paracelso fué uno de los cabalistas que más inteligentemente creado. Agrippa y su discípulo Pedro Albano, Cagliostro y otros muchos han dejado en sus obras diversas fórmulas talismánicas de su invención. Esto explica la gran variedad de talismanes que existen para obtener un mismo resultado.

De los distintos talismanes que conocemos para provocar el

amor, vamos a dar la fórmula del más sencillo y de cuya eficacia responden los más famosos ocultistas.

Cómo se fabrica el Talismán de Amor

Un viernes de primavera, al aparecer el sol en el horizonte, recórtese un pedazo de pergamino virgen (1) de 40 a 45 mm. de diámetro, y, no olvidando las observaciones que se han hecho anteriormente, dibújense en él las figuras que diremos.

En el anverso de dicho talismán se deben trazar círculos concéntricos, y en ellos se escribirán, con tinta negra usual, las palabras misteriosas que siguen, separadas por una cruz encarnada: *Enam, Binah, Sator, Arepo, Tenet, Opera, Rotas, Hod, Ketner, Choekmoe, Tedulah, Teburha, Tipheret, Jesod, Sardach, Io Netzha;* en el centro, con tinta roja también, el nombre de *Scheva.* (Véase la figura 1ª, pág. 326).

En el reverso del Talismán de Amor solamente se trazará un círculo, alrededor del cual se escribirán los nombres cabalísticos de Venus, que son los siguientes: *Ahéa, Haghiel, Kedemel, Seraphin Ene,* separados por los signos mágicos correspondientes. En la mitad del círculo se trazarán dos líneas paralelas procurando quede entre ellas un espacio para escribir en él el nombre de la persona amada, de la manera que se dirá más adelante; y en los segmentos superior e inferior se dibujarán los signos que le corresponden, con tinta roja los de la parte superior y con tinta negra los de la inferior. (Céase la figura 2, pág. 326).

Hecho lo que se antecede guárdese dicho talismán en una bolsa de seda verde hasta el momento de usarlo.

Manera de usar el Talismán de Amor

Los talismanes de amor deben construírse siempre estando la luna en su cuarto creciente, y el día más propicio es el viernes.

Teniendo esto muy en cuenta, sacarás de la bolsita el talismán, los perfumarás convenientemente, es decir, con los perfumes gratos

(1) En el capítulo siguiente se explica cómo se preparan el pergamino virgen y el perfume de Venus.

a Venus, y en seguida con sangre propia (1), escribirás en el lugar ya indicado del reverso del talismán, el nombre de la persona que quieres que te ame. Al hacer esto, no debes pensar en nada que sea extraño a tu obra; tu imaginación debe estar fija en la persona a quien se desea, y con un acto de voluntad firme, dirás en voz baja, cuando termines de escribir su nombre: *¡Scheva: haz que me ame!*

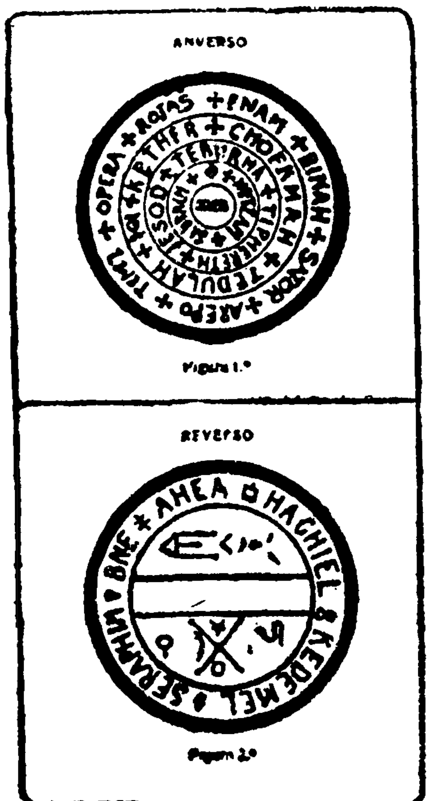


Figura 1.ª
Figura 2.ª

En seguida te colgarás el talismán en el cuello con un cordón de seda verde, de suerte que el reverso de dicho talismán te toque la piel de la mitad del pecho.

Es necesario poner la más extremada atención en todos los detalles y concentrar tus deseos con voluntad intensa. Esto se logra fácilmente operando en un aposento escasamente iluminado La hora más conveniente es por la noche, pues es preciso evitar que algún ruido o voz del exterior turbe el silencio, que debe ser absoluto.

En cuanto te hayas colocado el talismán se irán desprendiendo de tu cuerpo emanaciones sutiles, efluvios ódicos que se dirigirán constantemente hacia la persona por ti deseada.

CAPITULO III

La Magia de Artefio

Uno de los grimorios más bien hechos y el más decente de cuantos se han publicado en francés, es, sin duda alguna, el que

(1) En vez de sangre es mejor usar la tinta mágica, cuya receta nos da Artefio. (Véase el capítulo siguiente).

lleva por título *Les merveilleux secrets de la Magie d'Artephius*, y su contenido parece estar sacado de un manuscrito existente en la "Bibliothéque de l'Arsenal", de París. Este libro, a pesar de la superioridad que tiene sobre sus congéneres, es el menos popular, y es que el vulgo siempre escoge lo peor.



Nosotros, fieles a nuestros propósitos, reproduciremos todos aquellos secretos que hacen referencia al amor. No obstante, nos veremos obligados a copiar gran parte de los primeros capítulos de la obra, pues en ellos se exponen los principios que Artefio llama *Magia Ceremonial*, sin los cuales no podría llevarse a cabo ninguno de los "encantamientos" que en su obra se describen.

Magia Ceremonial

Todos los que desean dedicarse al estudio de las ciencias mágicas deben poseer una verdadera vocación para ellas y poner toda su voluntad y buena fe en los ejercicios del ritual, pues de no ser así, es inútil que se propongan conseguir nada, puesto que tomarán el asunto como mero pasatiempo y, por lo tanto, su voluntad no podrá concentrarse con la energía que es indispensable.

Se necesita, asimismo, poner mucha atención en preparar todo aquello que se proponga hacer, pues cualquier detalle que falte, o una distracción cualquiera, redundará en perjuicio de la operación que se realice.

Otra de las cosas que se han de tener muy en cuenta es que por ningún concepto deben revelarse a nadie que no sea adepto, las cosas maravillosas que se llegan a conocer.

Con lo dicho bastará para que cada uno pueda juzgar si se halla bien dispuesto y si posee las cualidades que se exigen para salir triunfante de su empresa.

El lema de los magos es éste: *Estudiar, Osar y Callar.*

De la tinta mágica

Pondréis en un puchero nuevo agua de río y los polvos siguientes: Tomad huesos de albérchigo, ponedlos al fuego para reducirlos a carbones bien quemados; después los apartaréis del fuego, los haréis polvo, los mezclaréis con una cantidad igual de hollín de chimenea, le añadiréis el doble de nueces de agallas, el cuádruple de goma arábiga, y pasados dichos polvos por un cedazo muy fino, los echaréis en el puchero.

Pero hasta ahora no obtendréis más que una tinta parecida a las corrientes. Para que surta los efectos mágicos es preciso añadirle carbones de ramas de helecho, cogidas la víspera de San Juan machacadas; carbón de sarmiento, cortado en luna llena de marzo; mezclado todo, se hervirán por espacio de tres noches seguidas, suspendiendo la operación durante el día. Terminada la tinta, se echará en ella una cantidad suficiente de sangre de paloma, y luego se expondrá a la influencia de la luna en menguante, durante siete noches, pasadas las cuales la tinta estará ya dispuesta para la escritura talismánica.

De la pluma de Auca

Todos los caracteres deben escribirse con la pluma de Auca (oca), y ésta se prepara del modo siguiente: Tomad una pluma del ala derecha de una oca macho, y al arrancarla dirás:

—¡Amrachay! ¡Abatoy! ¡Samatoy! ¡Scaver! ¡Adonay! Quitad de esta pluma toda impureza, para que tenga la virtud de obtener todo lo que con ella yo escriba.

Después la cortarás de manera que sirva para escribir y la perfumarás con los perfumes de Venus, Guárdala en lugar seguro para que nadie use de ella, y sólo tú la emplearás en las prácticas mágicas.

Del pergamino virgen

El pergamino virgen se prepara con la piel de animales nonatos o con lo de animales que no han engendrado.

La res escogida para las obras mágicas se tiene en un sitio obscuro, y se la sacrifica con un cuchillo de madera, preparado en la forma siguiente: Un viernes de primavera, al aparecer el sol en

el horizonte, se corta, la rama de un árbilo o brote de aquel año, y se trabaja dándole forma de cuchillo. Con esta arma se despelleja el animal; luego se sala y expone al sol por espacio de quince días. En una *cazuea* que no haya servido, se pondrán un pedazo de cal viva y la piel. Esta permanecerá en ella nueve días seguidos durante los cuales se raspará con el citado cuchillo, para quitarle el pelo. Déjese luego secar a la sombra durante otros nueve días, y guárdese cuidadosamente envuelta en un pedazo de tela blanca y limpia.

Es indispensable que nadie más que el operador vea el pergamino virgen durante toda su preparación.

Perfume de Venus

Este perfume debe ser formado de almizcle, ámbar gris, leña de aloé, rosas secas, hojas de verbena y coral rojo se reducirán a polvo todos estos ingredientes y se mezclarán con sangre de paloma. Se obtendrá una pasta, y con ella se formarán unos granos tamaño de un guisante y se dejarán secar. Para usar de ellos se echarán de tres en tres granos sobre el carbón encendido. Este perfume debe quemarse en un braserillo de barro cocido, y se alimentará el fuego con leña de laurel y de avellana, en partes iguales. Este perfume se quema sólo en viernes.

En el citado libro de Artefio se enumeran todavía otras prácticas, las cuales, en conjunto, constituyen, por decirlo así, un "Manual práctico de Hechicería". Nosotros solamente hemos copiado lo que es necesario para la realización de los "encantos" que a continuación describimos.

Secreto para hacerse amar

En una tirilla de pergamino virgen dibujarás, con tinta mágica, los caracteres siguientes:

III ♀)SCHEVA) ٦ ♂ III

Delante de los signos cabalísticos escribirás tu nombre y apellidos, y al final de aquéllos, el nombre y apellidos de la persona que se desee cautivar. Unese la tirilla en sus extremos, de manera que el nombre de la persona que hace el experimento debe ir enci-

ma del de la otra. Póngase luego este brazalete en el brazo derecho si es hombre, y en el brazo izquierdo si es mujer. Es de advertir que dicho brazalete ha de estar en contacto con la piel.

Llevando este amuleto puedes declarar tu amor a la persona deseada, y ésta no podrá resistir el influjo poderoso de tus palabras. Será tuya irremisiblemente si tú la amas de verdad.

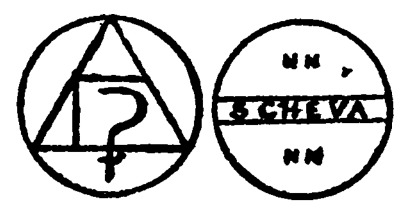
Para hacer renacer el amor perdido

Un viernes, antes de salir el sol, en un pedazo de pergamino virgen, convenientemente perfumado, dibujarás los caracteres siguientes:

Delante de los signos cabalísticos escribirás tu nombre y apellidos, y al final de aquéllos el nombre y apellidos de la persona que se desea enamorar. Y se procederá de la misma manera descripta en el anterior talismán.

Para que reine la felicidad en un matrimonio

En un pedazo de pergamino virgen cortado en forma circular, se dibujarán, en la cara anterior, la figura primera, y en la cara posterior, la figura segunda.



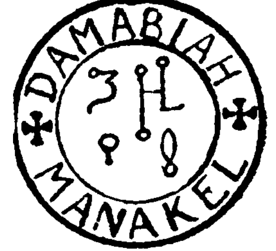
En la figura segunda hay que substituír las dos N.N. de arriba por el nombre y apellido del operador, y las dos N.N. de abajo por el nombre y apellido de la otra persona, la cual debe ignorarlo todo. Perfúmese luego este talismán en un viernes.

Una vez hecho lo que antecede, pondrás dicho talismán en el fondo de una lámpara de aceite, y la encenderás nueve días y nueve noches ante la imagen de un santo, el que sea de tu devoción.

Orarás al pie de la virgen, antes de acostarte, pidiendo al Señor que la felicidad reine en tu casa (1).

Para hacerse amar locamente por su marido

En un retazo de pergamino virgen dibújense dos circunferencias concéntricas, y en el espacio comprendido entre ellas, escríbanse, con tinta mágica, las dos palabras *Damabiah* — *Manakel*, y en el centro, los signos cabalísticos indicados en el adjunto grabado.



Perfúmese este talismán con el perfume de Venus, y empléese colgándose en el cuello, sin que el marido lo advierta.

Para alcanzar dicha y amor

El talismán que a continuación transcribimos, dice el libro de Artefio que no solamente proporciona al que lo lleva encima una influencia poderosa para hacerse amar de quien se quiera, sino que da valor para triunfar en todas las empresas y suerte en todos los negocios, de manera que constituye, según afirma el autor citado, un verdadero talismán para alcanzar la dicha y el amor en este mundo. Dice así: En un pedazo de pergamino virgen trazarás la anterior figura mágica, substituyendo las N.N.N., por el nombre y apellidos tuyos. Recortarás y perfumarás luego este talismán un viernes, al aparecer el sol en el horizonte. Lo envolverás en seguida en una bolsita de seda verde, que tendrás preparada, y te la colgarás en el cuello, de manera que venga a caer sobre el pecho. Se bondadoso y caritativo; no hables mal de nadie, no blasfemes ni engañes a persona alguna; si así lo haces, el talismán no perderá nunca su virtud.

En el libro de Arteño se describen; además, otros muchos ta-

(1) Esta mescolanza de la divinidad con las prácticas supersticiosas es característico en los "grimorios", y ha llegado hasta la época actual. Las brujas, las sonámbulas (!) y las echadoras de cartas recomiendan a sus parroquianos recetas extravagantes, en las que hay que decir casi siempre un número determinado de padrenuestros y avemarías a diferentes santos, y comúnmente a la Santísima Trinidad.

lismanes, todos fáciles de componer, pues en ellos no entra más que el pergamino virgen, la tinta Mágica y el perfume de Venus. Recomienda siempre que nadie se entere de las operaciones mágicas del operador, y que éste debe poner en ellas la fe más ardiente, la pasión más fogosa y la atención fija en la ejecución de la obra. El alma del mágico debe ser pura: si algún remordimiento la entenebrece, los efectos de los talismanes por él fabricados serán de efecto dudoso o nulo.



La teoría de Artefio, como la de todos los filósofos antiguos y la de los ocultistas modernos, descansa en el poder de la voluntad transmitida a la obra ejecutada y en los efluvios psíquicos que se impregnan en ella. Por eso insiste en que debe ponerse toda la fuerza del alma la hacer las operaciones y exige la pureza espiritual, puesto que son puros los efectos que se desean imprimir en la obra talismánica.

Sea como fuere, hoy como ayer, el arte de fabricar talismanes tiene sus partidarios de buena fe, y entre ellos se encuentran personas de talento reconocido, como el doctor Gerardo Encausse, Oswald Wirth, Piobb y otros muchos, aunque también abundan los charlatanes que sólo explotan la eterna credulidad humana ofreciendo lo que no poseen.

El anillo de Salomón

El más famoso de los talismanes es, sin duda alguna, el Anillo de Salomón. El poder extraordinario de este célebre talismán es debido al santo nombre de Dios que lleva grabado en caracteres infeables, caracteres que sólo aquel gran sabio pudo conseguir.

El poseedor de este anillo lo puede alcanzar todo en este mundo: Riqueza, Amor, Salud, Felicidad, tal como lo alcanzó el más sabio de los reyes.

El secreto de su fabricación lo dejó escrito en un libro que solamente podían interpretar un número reducido de iniciados en la Magia Divina. La fórmula de este anillo misterioso permaneció oculta durante muchos siglos, siendo patrimonio exclusivo

de los hierofantes, los cuales la transmitían a los magos que, por sus altas cualidades, se habían hecho merecedores de tan valioso beneficio. La revelación del secreto tenía lugar en los subterráneos de los templos, y constituían el acto más solemne del ritual. Al recipiendario se le exigía el juramento de no comunicar a nadie la fórmula talismánica (que se le comunicaba oralmente), como asimismo tampoco le era permitido escribirla ni en caracteres comunes ni en signos cabalísticos.

Sin embargo, a pesar de las precauciones de la citada secta, vino un día en que el secreto fué divulgado. En el año 1608 apareció impreso por primera vez (después de haber permanecido oculto durante tantos siglos), en un libro escrito en latín, llamado *Pactum.* El autor de esta obra inaudita es completamente desconocido, pero se echa de ver que fué un individuo de la asociación hermética que hizo traición al juramento prestado en el solemne acto de su iniciación.

M. Picpus, en la Revista *La Lumiére Astral* (París, septiembre de 1814), habló extensamente de este libro, hoy rarísimo, y lo calificó "libro único". En la misma reseña se lee *in extenso* la fabricación del anillo salomónico.

He aquí como se verifica:

"Esta mirífica operación se empezará el primer domingo de primavera y se debe trabajar en ella durante los seis domingos siguientes. Procúrate la cantidad suficiente de oro puro para la fabricación del anillo, el cual tendrá el grandor necesario para podértelo poner con facilidad en el dedo medio de la mano derecha. La forma que debe tener el aro, mejor será que te la muestre en dibujo a que te la escriba. (Véase, pues, la figura).

Una vez que hayas obtenido el aro, grabarás en él, en su parte exterior los signos inefables estampados en las figuras A y B. Para ello te servirás de utensillos que no hayan servido nunca, y los destruirás por completo una vez concluído el trabajo talismánico.

Después de esta operación, engarzarás en la boca del anillo un diamante de superficie plana, pero cortado en forma exagonal por los lados, como puede ver en la figura. Envuelve luego el anillo en una bolsa de seda amarilla y guárdalo así durante nueve días dentro de un cuerno de macho cabrío. Al llegar al noveno día consagrarás el anillo de la manera siguiente:

Debes estar solo en el aposento. En él tiene que haber una mesa de pino; cúbrela con un mantel blanco que no haya servido y por encima un vaso de finísimo cristal. Tendrás, además, una rama de pino quemada, que ha de servirte de lápiz.

Provisto de todos estos accesorios, empezarás la ceremonia. Ponte en el lado medio de la mano derecha el anillo y traza en seguida, con el carbón de pino, un círculo en cuyo centro debe quedar la mesa. Tú debes permanecer también dentro del círculo durante la operación del que no debes salir por ningún concepto. Ten muy en cuenta esta advertencia, pues el círculo que acabas de trazar te pone al abrigo de las influencias maléficas que te acechan.

Terminado el círculo, toma el vaso con la mano izquierda; sopla en su interior tres veces; deja el vaso en la mesa; pon en su fondo el anillo, y con la mano derecha extendida, tapa la boca del vaso y pronuncia con fe inquebrantable la fórmula de la consagración, que es como sigue:

¡Oh, Talismán omnipotente! ¡Anillo que por tu concepción misteriosa sintetizas la esencia del Poder! ¡Oh, tú, Fuerza Creadora que por tus incesantes radiaciones sacas del Océano Divino tu tributo de energías. ¡Te conjuro, oh, Anillo de Salomón, me permitas asimilar el poder de aquel Gran Rey a mi humilde persona! En tu honor, oh, Anillo Misterioso, Inefable y Magnífico, mis manos extendidas sobre Ti emanan efluvios vitales. Las partículas de vida que me animan se mezclan con las Fuerzas que mantienen la vida del Macrosmo entero. Hágase nuestra unión íntima y completa. Ese poder tuyo que yo me asimilo sea el Inseparable que vendrá en mi auxilio en todos mis trabajos y necesidades, y la Eterna Dispensadora de fuerza que me hará triunfar de todos los obstáculos, Espíritu de Luz, Espíritu de Bondad, Espíritu de Sabiduría, Espíritu del Poder, Espíritu de Dicha, Espíritu de Riquezas, Espíritu de Amor, que no sois más que uno con mi anillo, séame siempre, mientras viva, activamente benéfica tu influencia; concédeme el Poder y la Felicidad. Nada de injusto, nada de perverso inspira mi súplica. El poder que prestes a... (aquí dirás tu nombre y apellido) no lo empleará en satisfacer bajas pasiones, sino únicamente lo utilizará para el Bien. Te conjuro, oh Anillo de Salomón, y te ruego me seas propicio en mis honrados deseos, *Shadai, Zebaoth, Adonai.* ¡Así sea!

Luego se someterá el anillo a los perfumes del Sol, pronun-

ciando siete veces los nombres de los genios siguientes: *Sakiel, Samuel, Micael, Anael, Rafael, Gabriel, Gaziel.*

Perfume del sol

Se preparará en el domingo, al aparecer el sol en el horizonte, se compone de las siguientes drogas: de Azafrán, leña de áloes, leña de bálsamo, simiente de laurel, cinco gramos de cada cosa tres hojas de heliotropo, de almizcle y ámbar gris, un gramo de cada cosa. Mézclese el todo pulverizado, con goma tragacanto, remojada en agua de rosas; resultará una pasta, la cual hay que dividir en pequeños granos. Para servirse de ellos se echan de tres en tres sobre carbón encendido.

Terminada la anterior ceremonia, serás dueño del anillo salomónico y con él alcanzarás cuanto honradamente te propongas.

Bibliografía. — A los que deseen ampliar sus conocimientos en la ciencia talismánica les recomendamos las dos obras siguientes, que son las más importantes que se han escrito sobre esta materia:

Gaffarel. — Curiositez inovye, Hoc est: *Curiositates inaudioe de Figuris persarum talismannicis, Horoscopo patriacharum et characteribus coelestibus, Jacobi Gaffarelli,* Latiné. *Cum Nois quibusdam ac Figuris edia, operá.* — M. Gregorü Michaelís, Praeposti Regii Flensburgnsis. — Hamburgi Apud Gothofredum Schultzen, Bibliopol. Anno Ics Ics LXXVi.

Esta rarísima obra, cuyo título está en francés a pesar de estar en latín, se compone de 900 páginas (108 prefaciales, sin folir; 392 cuerpos de la obra, y 300 dedicadas a notas todas ellas interesantísimas). Contiene un hermoso grabado al agua-fuerte que sirve de frontispicio; muchos grabados en boj, muy típicos y sugestivos, impresos aparte en su mayoría, y una lámina de gran tamaño que contiene el rarísimo *alfabeto celeste.*

Factum (Pacta conventoenorum). Llave de la hechicería o *Práctica de Embrujamiento.* Con grabados. — Barcelona, 1721 El libro titulado *Páctum* es todavía más buscado que el anterior. Tiene fama de ser una obra altamente peligrosa, y lo es, efectivamente, no conocemos ningún libro de magia semejante a éste. En el Páctum se describen las prácticas del hechizo con una precisión y una claridad de lenguaje espantables. Se explica muy bien la frase de un bibliófilo que dijo, hablando de este libro: "Afortunadamente anda hoy día muy escaso". Efectivamente: son muy po-

cos los que han logrado ver un ejemplar de este rarísimo grimorio, que fué escrito en 1608. Cien años más tarde se tradujo al español por cuenta de una sociedad secreta, pero esta edición debió ser muy limitada, puesto que hoy es más difícil hallar un ejemplar en lengua castellana que uno de la edición original latina.

CAPITULO IV

La Estrella Mística

Uno de los talismanes más poderosos que se describen en las *Clavículas de Salomón* (1), es, sin duda alguna, el conocido por los Magos de la Edad Media con el nombre de "Talismán de la Estrella Mística". En la actualidad son muy escasos los ocultistas que poseen el verdadero secreto de su fabricación. Nosotros, después de pasarnos largos años en su rebusca, removiendo centenares de volúmenes en diversas bibliotecas de naciones distintas, de dar con el verdadero secreto. hemos tenido, por fin, la fortuna

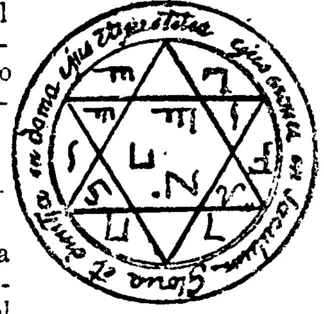


Helo aquí tal como lo hallamos en un antiguo manuscrito latino, que traducimos casi al pie de la letra:

"El talismán de la Estrella Mística concede el don de hacerse amar locamente de una persona y el de hacerla comparecer a donde se quiera y cuando se quiera. Su poseedor puede conseguir que su amante le colme de regalos, alhajas, dinero, etc., le otorgue toda clase de favores y haga por él toda suerte de sacrificios. En una palabra: el poseedor de ese talismán ejerce un dominio absoluto sobre la persona elegida. Es un gran talismán de influencia sugestiva, de fuerza dominadora, de fascinación irresistible.

(1) Este libro titulado "Clavículas de Salomón o sea el Secreto de los Secretos, traducido del hebreo por Iroe el Mago", es la obra mágica más importante que se ha confiado a la imprenta. De esta obra existen muchas ediciones que no tienen nada que ver con el original. La única edición verdadera que conocemos es la que publicó hace años el "Mago Bruno"

"Manera de fabricarlo: Un domingo de primavera, cuando veas aparecer el sol en el horizonte, empezarás a trabajar en la obra. Tomarás un pedazo de pergamino virgen y en él trazarás dos círculos, uno dentro del otro, y en el espacio comprendido entre ellos escribirás las palabras siguientes: *"Gloria et dimitiá in domo ejus et justitia ejus manos saculum...."* Luego trazarás los dos triángulos del centro, que entrelazados forman la Estrella Mística, llamada también "Sello Salomónico". A continuación irás copiando los otros signos que le rodean los cuales corresponden a los diferente genios celestes que influyen poderosamente en esta obra talismánica.



La tinta que debes emplear en ella es la llamada tinta mágica, cuya composición ya se ha explicado. El tamaño del talismán ha de ser exacto al de la figura adjunta.

"Una vez terminado el dibujo, perfumarás el pergamino quemando laurel, heliotropo y almizcle, haciendo al mismo tiempo, la siguiente conjuración, poniendo la mano derecha sobre el talismán:

"Caput mortuum, imperet tibi Dominus per vivum et devo-"tum Serpentem ¡Cherub, imperet tibi Dominus per Adam-Iot-"chavah! ¡Aquila errans, impetibi Dominus per alas Tauri! Serpens, imperet tibi Dominus + ¡Tetragrámmaton per Angelum et Leonem!"

"Concluído el conjuro guardarás el talismán en una bolsita de seda amarilla, y la llevarás colgada en el cuello, de manera que venga a caerte sobre el corazón"

CAPITULO V

Libros Mágicos

Si en el ánimo del curioso lector de esta obra ha nacido el deseo de ahondar más en los profundos arcanos de la Magia, si se siente impulsado al estudio de la Inefable Ciencia Secreta, y no tiene quien le guíe en su carrera, sus primeros pasos serán vacilan-

tes, y la duda y el desaliento pueden disuadirle de su inquietante empresa.

Para lanzarse al estudio del Ocultismo no bastan los buenos deseos, es preciso, además, tener un plan de estudio y disponer de buenos libros. De no ser así, se corre el peligro, casi seguro, de perder lastimosamente el tiempo.



El lector, pues, sea hombre o mujer, que quiera estudiar con provecho las Ciencias Ocultas, debe poseer los libros que a continuación anotamos:

El libro de las Ciencias Ocultas.

Colin de Plancy: El Diccionario Infernal; El Libro Infernal.

Dr. Moorne: San Cipriano; Magia Suprema; El Horóscopo; Enchiridiones. Grimorios y Panátculos; Arte de echar las cartas y Taros (para este tomo); La Venus Mágica; Los filtros mágicos; Magia Roja; Magia Negra; Magia Blanca; Oráculo Novísimo (de Napoleón I).

Lutscher: La Piedra Filosofal.

Allan Kardec: Doctrina Espiritista (Oraciones Escogidas; Los grandes secretos de la Naturaleza (obra de gran interés); El Gran Alberto.

CAPITULO VI

Química del Amor

Hemos dado esta denominación al presente capítulo solamente para demostrar a nuestros lectores que todas las ciencias, así psicológicas como físicas, tienen su rinconcito destinado al amor. En verdad que es sumamente inocente la materia de que vamos a tratar; sin embargo, la creemos de suma utilidad y muy recreativa. Tal es, según nuestro parecer, el conocimiento de la fabricación de las llamadas tintas simpáticas.

Estas se componen, generalmente, de diversas soluciones salinas, de ciertos jugos de plantas, etc., por medio de los cuales se puede escribir de manera que los caracteres trazados se hacen invisibles, pero que aparecen y vuelven a desaparecer mediante la

acción del calor o de la humedad, según sea la composición de la tinta. Las tintas simpáticas, llamadas así desde muy antiguo, pueden ser negras o de colores.

En todos los tiempos estas tintas han sido empleadas preferentemente por la gente moza y enamorada en su correspondencia amorosa, si bien su uso puede ser útil en otras muchas circunstancias. Cuando se sostiene una correspondencia con peligro de ser violada, la tinta simpática desempeña un gran servicio. Para no despertar sospechas, la persona que quiera ocultar algo en sus escritos deberá escribir con tinta común, una carta sin decir nada de particular, y entre líneas de ésta, o bien en otro lugar, podrá escribir con tinta simpática sus pensamientos ocultos.



Huelga decir que la persona a quien se dirige la correspondencia secreta sabrá de antemano lo que tiene que hacer para que el escrito invisible aparezca ante su vista.

A continuación vamos a indicar las fórmulas precisas para fabricar diferentes clases de tintas simpáticas, las que dan siempre un resultado feliz.

Tinta simpática negra

En un vaso de agua fría dejad que se disuelvan algunos cristales de *sulfato de hierro*, y la tinta queda hecha. Escribid con ella en una hoja de papel blanco y dejad que se seque bien. Parecerá que no se haya escrito en él nada absolutamente. ¿Queréis que aparezcan en seguida las letras que habéis trazado? Humedeced el papel con una infusión de *nuez de agallas*.

Tinta simpática amarilla

En un vaso casi lleno de agua echad cierta cantidad de *Clorhidrato de antimonio*, y dejad que el líquido se sature bien de esta sal. Escribid con él en una hoja de papel blanco y dejadlo secar. Para que la lectura se haga visible humedeced ligeramente el papel con un pincel mojado con una infusión de *nuez de agallas*. Los caracteres aparecerán de color amarillo.

Tinta simpática violeta

Haced disolver en un poco de agua cierta cantidad de *azotato de cobalto.* Haced uso de esta tinta sobre el papel blanco. Para hacer visible la escritura, humedeced el papel con un tapón o muñeca de algodón empapado de una solución de *ácido oxático.*

Tinta simpática azul

En un vaso de agua fría dejad que se disuelva un poco de *sulfato de hierro,* de manera que el líquido quede bien saturado de esta sal. Escríbase con él en una hoja de papel blanco. Para hacer reaparecer los caracteres escritos, humedeced el papel con una solución de *cianhidrato de potasa.*

Tinta simpática verde

Disolved en un poco de agua cierta cantidad de *arsénito de potasa,* hasta que se sature bien el líquido. Escribid con él en papel blanco. Los caracteres trazados aparecerán si se humedece el papel con una solución de *azotato de cobre.*

Tinta simpática roja

Haced disolver en un poco de agua cierta cantidad de *subacemuriato de oro.* Emplead esta solución para escribir en una hoja de papel blanco. Para que la escritura se haga visible, pasad sobre ella una muñeca o un pincel empapado en una solución de *clorhidrato de estaño.* Los caracteres aparecerán inmediatamente de un color rojo bellísimo.

Tinta simpática blanca

Haced disolver en un poco de agua cierta cantidad de *subacetato de plomo,* vulgarmente llamado *extracto de Saturno.* Escribid con esta tinta sobre un papel de color obscuro. Para hacer visible las palabras escritas, humedeced el papel con *jugo de limón.*

Tinta simpática roja que aparece y desaparece

Haced disolver en un poco de *ácido azótico* cierta cantidad de *óxido de cobalto,* y añadid en seguida en el líquido trozos *pequeños de subcarbonato de potasa,* echándolos uno tras otro. Dejad esta solución en reposo y luego añadidle una cantidad de agua. Usad este líquido para escribir sobre papel blanco. Para hacer aparecer la escritura, basta acercar el papel a la lumbre, al calor de un quinqué, de una bujía, etc. Las letras desaparecen a medida que se enfría el papel.

Cuadro cambiante

Con el auxilio de las tintas simpáticas que hemos dado a conocer pueden realizarse algunas experiencias recreativas de mucho efecto. Por ejemplo: un paisaje, un bosque, un jardín, etc., presentando el aspecto triste del invierno, puede transformarse, de una manera fantástica y a la vista del espectador, en un alegre cuadro primaveral. Para producir el efecto anunciado se dibujará con tinta china o se pintará con colores sólidos el cuadro invernal, con sus árboles desnudos y secos, y luego mediante las tintas invisibles de diversos colores, se cubrirán los árboles de hojas verdes y abundantes frutos de tonos distintos; se le podrá añadir flores y mariposas, pájaros que cruzan el espacio, etc.

Para verificar la transformación deseada bastará acercar el cuadro a la lumbre o bien humedecerlo con los líquidos especiales que cada tinta requiere.

Con estos sencillísimos secretos de la *Química amorosa,* terminamos esta parte del libro.

Magnetismo

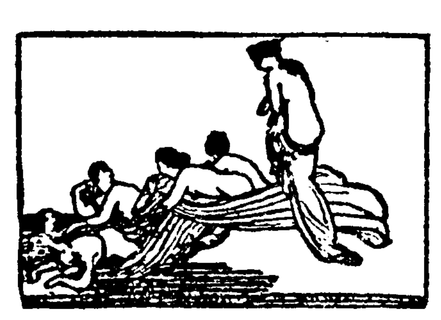
Los filtros de amor y los talismanes astrológicos pertenecen a la magia antigua, a la ciencia de ayer. El Magnetismo y el Mentalismo que han descubierto nuevos horizontes a la ciencia moderna constituyen, para nosotros, la Magia de nuestros días.

A ello dedicaremos las páginas que siguen.

Hacerse amar por sus propias cualidades sin recurrir a filtros

ni talismanes es el *summum* de la dicha, es un arte ideal que todo el mundo quisiera poseer.

Esté arte existe, pero es muy difícil de transmitir, por más que el poeta Ovidio lo intente en su agradable poema *Ars Amandi.* En cambio, el cínico Don Juan y la Hetaira. sin haber ojeado en toda su vida tratado de psicología alguno, saben tanto y más de lo que en delicadísimos versos prescribe el inmortal poeta latino.



Pero nuestro objeto no es el mismo. No tratamos de escribir un manual para los "profesionales del amor" cuya pasión es para ellos el placer exclusivamente o la satisfacción de su vanidad. Nuestro libro se dirige a los que aman y sufren los tormentos de un amor no correspondido; nuestras páginas se han escrito para aquellos que, sumidos en la tristeza, necesitan un sedante moral para sus almas doloridas, un opio ideal que les proporcione aquel éxtasis que reduce la vida de un solo punto: el objeto amado; nuestros esfuerzos, en fin, van encaminados a devolver la calma a aquellos amantes que viven desesperados, mordidos por el demonio de los celos.

¡Amantes! ¡Enamorados! Desechad el uso de filtros mágicos para escuchar vuestros deseos. Sabed que existe en nosotros mismos una facultad natural, una fuerza radiante que emana del espíritu y produce sus manifestaciones en la juventud y persiste muchas veces hasta en la edad más avanzada.

El estudio del Mentalismo os enseñará cómo desarrollar esta fuerza poderosa y la manera de servirse de ella para obtener el amor y la simpatía de la persona por vosotros elegida.

Mentalismo

El uso de esta palabra es modernísimo y su significación es algo vaga. Los médicos neurópatas la emplean para indicar los fenómenos de la mente relacionados con la salud moral, y los ocultistas la usan para indicar los fenómenos obtenidos por la concentración de la mente tales como la lectura y transmisión del

pensamiento, la telepatía, la teleplástica y la telebulia; la sugestión, así en la hipnósis como en el estado de vigilia, etc. En este sentido la empleamos nosotros.

Base del mentalismo

El pensamiento, según D'Arianys, es una de las fuerzas del movimiento, una radiación de la actividad cerebral. La educación persistente del pensamiento en una dirección determinada, buena o mala, producirá sus efectos sobre el carácter del individuo, modificándolo de una manera notable.

El ilustrado doctor L. E. Calleja ha dicho sobre este asunto: "Se cree generalmente que los pensamientos pueden permanecer ocultos. Esa creencia es errónea. Los pensamientos se cristalizan en los hábitos del individuo y los hábitos se solidifican en la circunstancias.

Los pensamientos bestiales cristalizan en hábitos de embriaguez y sensualidad, y se solidifican en decadencia, destrucción y muerte. Los pensamientos impuros de toda especie cristalizan en hábitos de enervamiento y confusión o desorden, y se solidifican en las más adversas circunstancias. Los pensamientos de temor, duda e indecisión cristalizan en hábitos de debilidad, inhumanidad e irresolución, que se solidifican en circunstancias de fracaso, indigencia y dependencia semejante a la esclavitud. Los pensamientos odiosos y reprobados cristalizan en hábitos de acusación y violencia, y se solidifican en circunstancias más o menos aflictivas.

Por el contrario, los pensamientos bellos de toda clase cristalizan en hábitos de gracia y amabilidad, y solidifican en circunstancias de genial alegría. Los pensamientos puros cristalizan en hábitos de temperanza y dominio de sí mismo, que se solidifican en circunstancias de tranquilidad y de paz. Los pensamientos de valor y de confianza en sí mismo y decisión, cristalizan en hábitos de virilidad, que se solidifican en circunstancias de éxito, abundancia y libertad. Los pensamientos enérgicos cristalizan en hábitos de limpieza e industria, y se solidifican en circunstancias de satisfacción. Los pensamientos generosos y de olvido de las ofensas cristalizan en hábitos de cortesía, que se solidifican en circunstancias de protección y conservación. Los pensamientos de amabilidad y desprendimiento cristalizan en hábitos de olvido de sí mismo por causa de los otros, que solidifican en circunstancias de segura y permanente prosperidad y verdadera riqueza".

La voluntad

¡Voluntad!, he aquí la palabra mágica de esta ciencia prodigiosa denominada "Mentalismo". Ella es la acumulación de todas las facultades mentales del hombre. Es el poder que dirige y gobierna la mente. La acción de la voluntad humana es como la bala, que no retrocede ante ningún obstáculo: atraviesa o se pierde en su interior, según sea su fuerza impulsiva; si avanza con tesón y perseverancia, jamás se pierde, y es también como la ola, que siempre vuelve, y acaba por desgastar hasta el hierro.

Generalmente se confunde la voluntad con la violencia y la terquedad, dos defectos completamente opuestos a aquélla. Así los hombres tercos e impulsivos son incapaces de dominarse y analizar sus actos, porque su voluntad es fragmentaria, sin método ni orientación, que tan pronto aparece como desaparece con la rapidez del relámpago en obscurísima noche; es un esfuerzo estéril que no deja tras de sí más que atonía y desilusión. La voluntad es una fuerza cuando es disciplinada, ordenada e insensible a la adversidad.

La Rochefoucald ha dicho: "Nada hay tan imposible: existen medios para conseguirlo todo. Si poseemos voluntad suficiente, tendremos muchos de estos medios a nuestro alcance".

"La voluntad, en ciertos casos del organismo, es tan poderosa que puede obrar sobre la materia inerte". — *Gasparín.*

"La voluntad es el primero de todos los poderes". — *Van Helmont.*

"La Fe debe confirmar la *Imaginación,* por la Fe se afirma la *Voluntad.* Una voluntad decidida es el principio indispensable en todas las operaciones mágicas. A causa de que los hombres no pueden imaginar y creer en el resultado, las artes son inciertas, cuando podrían ser perfectamente ciertas". — *Paracelso.*

"Con un ejercicio perseverante y graduado, las fuerzas y la agilidad del cuerpo se desarrollan o crecen en una proporción sorprendente. Lo mismo ocurre con las potencias del alma. ¿Queréis dominaros y dominar a los demás? Aprended a querer". — *Eliphas Lévi.*

Y *Nietzche* pone en boca de Zarathustra la siguiente expresión: "La dicha del hombre se llama: Yo quiero".

Desarrollo de la voluntad

En primer lugar debe tenerse en cuenta que para su desarrollo no deben escogerse, en un principio, cosas muy difíciles de alcan-

zar, pues nada desanima tanto como una derrota; en cambio, un triunfo, por pequeño que sea, estimula y persuade y hace nacer la confianza en sí mismo. Entonces la fuerza de voluntad crece y vence los obstáculos que se presentan. Venciendo una primera vez se tiene ya camino abierto para vencer una segunda, y esta victoria es mucho más fácil que la primera.

Por lo tanto, lo más conveniente es observar el lema pedagógico: "hay que pasar gradualmente de lo fácil a lo difícil"; así se llega con seguridad al momento en que todo sucumbe ante una "voluntad de hierro".

Esta fuerza poderosa que no es muy frecuente, se consigue como toda otra cualidad, como la educación y el aseo. Tomad la firme decisión de tener voluntad y utilizad la autosugestión, la cual es capaz de modificar el carácter y el temperamento de cualquiera. Elijamos un momento del día para recogernos lejos del bullicio de la calle y de las conversaciones banales, y pensemos intensamente en la voluntad, buscando el modo de comprenderla y definirla, puesto que por la voluntad nos decidimos a ejecutar un acto.

Nos diremos: "Yo tendré una voluntad inflexible", y no debemos dormirnos a la noche sin repetirnos este pensamiento. No nos olvidaremos de meditar sobre él, de repetírnoslo, saturar nuestro cerebro con esta idea, que acabará induciéndole violentamente al deseo y producirá la voluntad, como otros cerebros producen la tristeza o la maldad.

Aumentará el efecto de la sugestión mental si se escribe con frecuencia en una hoja de papel blanco, y con grandes y legibles caracteres, las lecciones siguientes:

Yo tengo voluntad.
Yo hago todo lo que mi voluntad ordena.
No desisto de ninguna de mis decisiones.
Doh fin a todo lo que empiezo.
La voluntad me hará triunfar en todas las empresas.

Ponte este papel sobre la mesa, de modo que esté bien visible, o en la cabecera de la cama, míralo detenidamente con el objeto de que la imagen de estas palabras quede indeleblemente grabada en tu memoria visual, y muy pronto podrás comprobar los excelentes resultados de este curioso procedimiento.

La convicción

Cuando falta la convicción no puede existir voluntad, pues difícilmente puede hacerse una cosa no teniendo plena confianza de que se obtendrá en la misma.

De la convicción nace el entusiasmo; la carencia de ella anonada y debilita. Cuando nos lanzamos, pues, a acometer una empresa cualquiera debemos formarnos la idea de obtener el éxito más feliz. Si no poseemos esta firme convicción, es muy probable que la voluntad no obre sus efectos.

Cuanto mayor sea nuestra convicción, mayor fuerza de voluntad obtendremos, y con ella crecerá la preponderancia individual, que nos hará vencedores de nosotros mismos y de nuestros semejantes.

La energía vital

Nunca os penetraréis bastante de la idea de que antes de poder desarrollar las facultades espirituales y adquirir un perfecto desarrollo de la voluntad debe encontrarse el organismo en una condición normal.

De todas las funciones orgánicas, ninguna es tan importante, cuando se trata de aumentar nuestras fuerzas vitales, como la respiración.

La respiración

La respiración es el acto por el cual aspiramos y espiramos.

La aspiración es el acto por el cual introducimos el aire en los pulmones.

La espiración es el acto por el cual expulsamos el aire de los pulmones.

La aspiración y la espiración deben hacerse por la nariz, es decir, con la boca cerrada.

Ejercicios respiratorios

Todas las mañanas, después de levantarse, se abrirá la ventana de la habitación de manera que entre el aire fresco. Colocado de pie con los brazos caídos a lo largo del cuerpo, se aspirará fuerte-

mente el aire por las narices. Conténgase luego la respiración por unos o varios momentos y exhálese después el aliento por la boca, hasta estar convencido de que todo o la mayor parte del aire ha sido exhalado; espérese unos diez segundos y aspírese de nuevo por la nariz. Téngase el cuerpo muy recto durante los ejercicios; éstos durarán unos cinco minutos por la mañana y deberán ser practicados sin estar completamente vestidos.

Los mismos ejercicios se repetirán por la noche, después de haberse desnudado.

Obstáculos

Se oponen al desarrollo de las facultades psíquicas, mentales y musculares todos aquellos excesos que comete un individuo en detrimento de su salud. Son perjudiciales, por ejemplo, los excesivos placeres de la mesa; la repetición muy frecuente de los goces de Venus particularmente la masturbación y todos los actos lujuriosos; el abuso de las bebidas alcohólicas; el trabajo inmoderado, tanto corporal como intelectual. Son igualmente funestos aquellos espectáculos que degradan o deprimen el espíritu, verbigracia: los dramas tétricos o sanguinarios, las riñas de animales, la luchas de hombres, las corridas de toros, etc.; los espectáculos inmorales, cuyo fin es despertar la sensualidal; la lectura de obras eróticas, descripción de crímenes, etc.

Una vez que el estudiante haya conseguido mejorar de una manera notable su estado volitivo y muscular, por los ejercicios indicados para el desarrollo de la voluntad y los de la respiración, podrá dedicarse con muchas probabilidades de éxito, a los ejercicios psíquicos, con los cuales se consigue dominar las mentes de nuestros semejantes, inculcarles nuestras ideas, hacernos querer, triunfar en nuestras empresas, etc.

Ejercicios recreativos

Antes de decidirte a practicar los ejercicios psíquicos que a continuación describimos, puedes, lector, atento, hacer los dos siguientes ensavos, los cuales te permitirán medir los grados de tu potencia mental.

Para hacer volver la cabeza a una persona. — Cuando vayas por la calle seguirás a una persona que ande algunos metros de-

lante de ti. Dirige entonces tu mirada hacia la nuca del sujeto, poniendo toda la fuerza atractiva de que seas capaz en aquel instante. Aspira fuertemente —sin quitar la vista de la nuca y parpadeando lo menos posible—, ordena mentalmente, con mucha energía a la persona que se vuelva, y luego haz una espiración profunda. Repite esta operación con regularidad y sin descansar hasta obtener el resultado apetecido.

Las ondas visuales impresionarán materialmente el cerebro del sujeto, cosquilleándole o produciéndole un roce suave, y según sea su sensibilidad y la fuerza de tus miradas, tardará más o menos tiempo en volver la cabeza, lo cual hará también de un modo más o menos enérgico.

Transmisión mental de una palabra. — Al hablar con una persona observarás que alguna vez, durante la conversación, se le ofrece la dificultad de hallar una palabra o una expresión apropiada.

Cuando la mente de tu interlocutor hace esfuerzos en la elección del término o que la frase no acude, mírale entonces fijamente entre los ojos, es decir, en la base de la nariz y dirígele mentalmente la palabra rebelde; si la expresión que le ofreces es una de las que pueden servirle, notarás que la acogerá al instante.

Este fenómeno de la transmisión, no de una palabra sino hasta de narraciones largas, se verifica muy a menudo inconscientemente en las conversaciones.

Todos hemos observado que algunas veces, en una reunión de varias personas, cesan de hablar todas, por un momento más o menos largo, mas cuando uno de los concurrentes va a romper el silencio con el propósito de contarnos algo que bulle en su mente, en aquel instante mismo se decide otro a tomar la palabra para contarnos exactamente lo mismo que iba a decirnos el primero. Este hecho, tan frecuente, podrá ser considerado por algunos mera casualidad, pero los que han hecho un estudio sobre las corrientes mentales sostienen que éste es un fenómeno de transmisión inconsciente.

Concentración

Escoje un cuarto apartado, al que no lleguen, en lo posible los ruidos del exterior. En él no deben haber otros muebles que una mesa y un sillón. Encima de la mesa habrá una lámpara, tin-

tero, pluma y papel, para cuando se necesiten. La hora más propicia para la concentración es por la noche. Penetra en la estancia, asegurándote de que no serás interrumpido. En estas condiciones puedes empezar tus ejercicios para llegar a la concentración de la mente.

Ejercicios mentales

Ejercicio 1º — Enciende la lámpara y siéntate cómodamente. Haz una aspiración lenta y espira el aire largamente. Luego cierra los ojos por un momento y procura desterrar de la mente toda idea extraña a tu objeto. Fija intensamente tu atención en la persona por la cual deseas ser amado. Imagínate que la tienes delante, que la estás viendo y hablando. Cuando hayas logrado su aparición hablarás con ella como si estuvieses en compañía de tu ser amado. Declárale entonces tu pasión en términos muy categóricos, imperativamente, como por ejemplo:

"*¡Quiero que me ames! ¡A mí solo! Debes amarme. Tú me amas ya. Sí, tú me amas. Tú no puedes amar a nadie más que a mí. Tú no puedes olvidarme ya. Tú no me olvidarás nunca... nunca... nunca... Tú me perteneces en cuerpo y alma...* etc., etc.".

Como se ve, se principiará exponiendo los deseos que animan al operador, lo que debe hacerse en forma decisiva, resuelta y perentoria, y se concluye expresando la convicción de haber conseguido lo que se pide.

Esta es la misma forma empleada por los hipnotizadores cuando quieren sugerir una idea al sujeto sumido en el sueño hipnótico.

El mentalista, puede repetir, si quiere, hasta cien veces, una misma frase.

Este ejercicio debe durar, por lo menos, un cuarto de hora, y practicarlo siete o más días seguidos.

Ejercicio 2º — Pon encima de la mesa una copa de cristal finísimo; llénala hasta el borde de agua clara; tomamos bujías previamente cercenadas a la misma altura de la copa; pon una bujía a cada lado de la copa, a unos diez centímetros de distancia, y enciéndelas. Apaga entonces las demás luces. Siéntate cómodamente, apoyando los codos sobre la mesa y las palmas de la manos en la barba. Fijarás luego tu mirada en la superficie del agua, pensando intensamente en la persona que quieres que te ame. Imagínate que

ha de salir del fondo de la copa cuando la veas surgir con los ojos del espíritu le hablarás como si la tuvieses en realidad delante de ti. Dile con toda el alma que la amas; dile todo cuanto tu amor te inspire, y, no lo dudes, las ondulaciones telepáticas desarrolladas por tu esfuerzo mental, se dirigirán hacia la mente de la persona por ti elegida, y tus palabras, por nadie oídas, obrarán favorablemente sobre su corazón.

Este ejercicio, cuando más lo repitas, mejores serán sus resultados.

Ejercicio 3º — Al acostarte, por la noche, por un esfuerzo de imaginación, evocarás la imagen de la persona amada; cuando la aparición se te haya presentado con toda nitidez, hablarás con la imagen como si fuera en realidad la persona deseada. Y, como en el anterior ejercicio, le dirigirás frases de amor y le expondrás con toda la fuerza de tu voluntad todos tus anhelos, que serán oídos.

Ejercicio 4º — Si tuvieses el retrato de la persona por quien suspiras, harás lo siguiente: Pondrás en la mesa un objeto cualquiera, un vaso, por ejemplo, el cual te servirá de caballete para colocar el retrato inclinado hacia atrás; te sentarás enfrente de él apoyando los codos sobre la mesa y las manos debajo de la barba. En esta posición fijarás la mirada en los ojos del retrato, y mentalmente o en voz baja, pero con energía, le dirigirás la palabra, como si fuera la persona misma. Y obrarás como es los anteriores ejercicios.

Ejercicio 5º — Si alguna vez tienes que escribir alguna carta a tu amor te servirás de una hoja de papel impregnada de tus efluvios. Esta hoja se prepara de la siguiente manera: toma un pliego de papel y póntelo en el pecho, que te toque la piel; acuéstate pensando intensamente en la persona amada, diciendo para ti mismo: "En este papel pongo toda mi voluntad; en este papel va todo mi espíritu; en este papel va toda mi sangre". Y repetirás estas palabras hasta dormirte. Por la mañana, al levantarte, escribirás la carta, en el dicho papel, y obtendrás un éxito completo.

Ejercicio 6º — Ponte, por la noche, en un lugar retirado, en un cuarto obscuro que nada ni nadie pueda distraer tu pensamiento. En estas condiciones, concentradamente, imaginarás que sales de tu retiro; que pasas por las calles recordando detalles de las mismas; que llegas hasta la casa de tu ser querido; que penetras en ella; que te diriges al cuarto donde duerme la persona por quien

sufres, que la hallas durmiendo y que le pones la mano izquierda encima de la frente. Al llegar aquí le diriges palabras amorosas, suplicándole que te ame. Si la persona elegida de tu corazón duerme, en el instante mismo en que tú haces este ejercicio, no dudes que obtendrás su amor.

Esta misma circunstancia será siempre muy favorable en todos los demás casos.

El lector inteligente habrá comprendido que no hay necesidad para estos ejercicios, de seguir al pie de la letra sus indicaciones, pues pueden variarse y adaptárselos cada cual según las circunstancias y conveniencias. El objeto primordial de estos ejercicios consiste en concentrar las fuerzas del espíritu; así el operador desarrolla corrientes telepáticas que modifican a nuestro placer la voluntad de la persona que las recibe.

Telebulia

El profundo ocultista francés Jules Bois, en su notable libro *Le miracle moderne,* cita un caso, contado por el gran poeta aleman Goethe, el cual, por un esfuerzo de voluntad, hizo comparecer a su presencia a su amada, que se hallaba ausente.

El sublime cantor de los amores de Margarita explicaba un día a su amigo Eckermann que él había hecho la prueba de la transmisión de la voluntad *(telebulia)* durante un idilio de su juventud. Sus padres le mandaron a estudiar a un pequeño pueblo de Alemania, y allí fué cuando conoció a una joven, de la cual se enamoró locamente. Una tarde, paseando, dirigió sus pasos hacia donde vivía ella y adivinó que estaban de fiesta, por la espléndida iluminación que observó en el interior de la casa, por los grandes murmullos que de ella salían y por los acordes de una música que, a intervalos. se oía. El estudiante en mitad de la calle, permaneció un rato con la vista fija en la ventana, y a través de las vaporosas cortinas veía pasar las siluetas de los convidados.

Pensó en ella, y entristecido por no poder asistir a aquella fiesta, fuése lentamente de aquel lugar con el corazón oprimido y el alma herida por los celos. Poco a poco su imaginación se exaltó; dirigióse imaginariamente al baile; en él buscó a la señorita que en aquel momento ocupaba todo su ser, la vió; la llamó mentalmente empleando en ello toda su fuerza de voluntad, toda la potencia de su espíritu... al mismo tiempo que se alejaba llorando, creyéndose olvidado. De pronto, al dejar la calle, se volvió, y quedóse

asombrado al divisar que allá a lo lejos una sombra blanquecina se dirigía apresuradamente hacia él. Era ella, la muchacha amada, que había escapado de su casa, llegaba jadeante, y no llevaba nada en la cabeza, por haber salido precipitadamente. "¡Ya estoy aquí! —le dijo ella—. Estaba segura de hallarte... mas sin saber por qué. Hacía rato que me hallaba muy mal en el salón; tenía deseos de verte, y he salido como una loca para encontrarte. Sentía como una fuerza irresistible, misteriosa, que me llamaba..." Y se dejó caer en los brazos del poeta.

El fenómeno de la "proyección mental" ha sido atentamente estudiado por hombres de gran talento, y todos han reconocido su realidad.

La transmisión de las ideas se explica teniendo en cuenta que "los pensamientos son fuerzas". Una mente educada según las leyes del Mentalismo da forma a un pensamiento y no lo transmite a otra persona, sin ser obstáculo la distancia.

Merced al conocimiento que se tiene de las vibraciones mentales y psíquicas, se ha podido confirmar la realidad de la telepatía.

Enamorados: aprovechad debidamente esta fuerza y lograréis vuestros propósitos más allá de vuestras esperanzas. En ningún otro caso como el presente puede decirse con más propieddad: querer es poder.

MAGNETISMO SEXUAL

Fascinación



Durante el curso de nuestra existencia, todos hemos tenido ocasión de conocer algunas personas que han ejercido sobre las demás una acción extraordinaria de dominio avasallador: los hombres, ejerciendo una verdadera fascinación sobre la mayoría de las mujeres que estaban en contacto con ellos, y las mujeres, dotadas de cualidades semejantes, rindiendo a sus plantas a cuantos hombren caían bajo el influjo de sus miradas.

Estos seres, dotados de cualidades cuya naturaleza escapa a nuestra observación, pero cuyos efectos patentes, inspíran, muchas veces, sin quererlo, violentas pasiones, haciendo nacer el deseo sexual.

¿De qué fuerza misteriosa disponen estas personas para seducir a sus semejantes? ¿Qué cualidades poseen? No pueden atribuirse a la belleza, porque casi nunca son émulos de Adonis o de Venus los favorecídos; no cabe achacarlo a la juventud, porque hombres y mujeres conservan hasta los últimos límites de la edad madura su fuerza de atracción; no hay que atribuirlo tampoco a la riqueza, porque gentes de las clases más humildes muchas veces poseen ese don, que les fué negado a los poderosos.

Hay que atribuirla a su verdadera causa: el magnetismo sexual.

Magnetismo sexual

El hombre o la mujer que poseen una gran cantidad de magnetismo sexual, ya sea natural, ya adquirido, no encuentra obstáculos capaces de detenerles para lograr los fines que se proponen.



Todo individuo que esté normalmente conformado y no padezca ninguna aberración genésica, puede adquirir ese gran poder magnético y fascinador, teniendo en cuenta cuanto se ha dicho anteriormente sobre el Mentalismo y sus leyes, y lo que a continuación exponemos.

El poder de la mirada

Para conseguir que los rayos visuales sirvan de órgano de transmisión del magnetismo sexual es necesario dar a los ojos una fijeza extraordinaria, la cual se obtendrá practicando los siguientes ejercicios:

1º Se empieza por mirar durante cinco segundos un objeto brillante, suprimiendo el parpadeo.

2º Después de un descanso de otros cinco segundos, se vuelve a mirar el objeto brillante por espacio de diez segundos.

3º Otro descanso de cinco segundos; luego se vuelve a mirar el objeto durante veinte segundos, y así sucesivamente, aumentando cada vez en diez segundos la duración, hasta llegar a sostener la mirada fija por espacio de sesenta segundos.

He aquí el procedimiento que recomienda el célebre hipnotizador X. La Mote Sage, de Nueva York, para fortalecer la mirada: Hágase un punto negro en el entrecejo o péguese en él un pedacito de papel del mismo color; póngase luego delante de un espejo, a unos quince centímetros de distancia, mírese fijamente y sin pestañear, durante tres minutos la señal hecha en el entrecejo. Cuando se note cansancio o el lagrimeo enturbie la vista, se descansará por un momento cerrando los ojos, repitiendo luego el ejercicio dos veces más. Este ejercicio se repetirá todos los días al levantarse, y a los cuatro o cinco se notará que la potencia visual ha aumentado grandemente.

Fascinación

El ojo posee una potencia particular de influencia. Cuando la mirada ha adquirido la fuerza de penetración necesaria, subyuga, fascina, atrae, domina, influye. Ejerce una acción análoga a la de la serpiente sobre el pájaro. Las vibraciones del pensamiento, la fuerza de la voluntad, son dirigidas por ella, transmitidas a los demás. El poder fascinador de los ojos, cuando su cultivo ha sido normalmente desarrollado, es extraordinario. Cuando es la expresión de una voluntad fuerte, llega a ser un arma terrible que ejerce sobre el sujeto una acción física. Por su acción penetrante, cuando es intensa la concentración del pensamiento, cada palabra se imprime en el cerebro del interlocutor.

La mirada del fascinador es potente y fija, y la de los demás es algo huída, y aun los más osados desvían la suya cuando se encuentran con uno que haga uso de la mirada central.

Mirada central

Cuando se habla con una persona a la cual queremos influenciar o sugerirle alguna idea, se hace lo siguiente: cuando habla ella no es necesario mirarla fijamente; basta entonces con hacerlo de vez en cuanto: de esta manera, a más de no cansar la vista, no nos hacemos sospechosos, y podemos meditar lo que escuchamos; más

cuando es el operador el que habla, debe conservarse la mirada fija, especialmente cuando llega al punto decisivo de la conversación.

Entonces es cuando deben dirigirse los rayos visuales al entrecejo de la persona con quien hablamos. Esto es lo más esencial. Si los dos se miran a la vez no existe tiempo suficiente para reflexionar y así llegan a anular las facultades analíticas.

No debe mirarse nunca vagamente, pues la mirada vaga e inexpresiva no tiene influencia alguna; tampoco debe nunca bajarse la vista, sino desviarla, si el interlocutor nos dirige la suya con firmeza.

Sus dificultades

Sin embargo, comprendemos las dificultades que ofrece el uso de la mirada fija, sobre todo en la mujer. Esta, por las conveniencias sociales, vive obligada a guardar mayor recato si no quiere perder su reputación; en cambio, el hombre puede mirar impunemente a una mujer sin exponer su dignidad. Pero, en compensación, tiene la mujer una ventaja especial sobre el hombre para ejercer con éxito el magnetismo del amor.

Hela aquí: durante los períodos catameniales que sufre la mujer, vulgarmente llamada "las reglas", es cuando está en posesión de mayor suma de magnetismo sexual, y cuando, por lo mismo, pueden producir una impresión más duradera y profunda en los hombres que la rodean, aun en aquéllos que ve por primera vez.

La menstruación y el magnetismo sexual

Todos los libros de las civilizaciones antiguas nos hablan de esas épocas peculiares de la mujer como las más indicadas para iniciar una conquista amorosa.

En el Zend-Avesta se dice textualmente: "Guárdate de la mujer en aquellos días en que su naturaleza impura se manifiesta sin amaños. Guárdate no solamente de yacer con ella, porque cometerías un pecado, a la par que podrías comprometer tu salud; guárdate también de escuchar sus palabras, que sólo tienden a esclavizarte, y de beber la mirada de sus ojos en tales días, pues destellan todo el obscuro fuego que la mujer guarda en sus entrañas para consumir las fuerzas del hombre".

En uno de los libros de Confucio se leen estas palabras: "Nun-

ca debe el hombre dar crédito a las palabras que la mujer pronuncia, pero mucho menos se debe creer lo que dice su boca o lo que expresan sus ojos en los días críticos, pues entonces será poseída de una fuerza poderosa, y sus ojos, que aspiran la vida, tienen una atracción tan grande como los abismos. *El que mire en los ojos*".

En el *Corán* constan los siguientes versículos: "Huye de la mujer cuando te brinda amores, si te los brinda en días de impureza. Huye la mirada de sus ojos cuando reflejan la pasión carnal que la consume, pues te quemarías en su llama sin poderlo evitar".

En el poema índico *Kama Pramathi* se leen los siguientes versos: "Tu presencia, ¡oh mujer impura!, basta para envenenar el ambiente con tus acres hedores; tus ojos divinos se tornan peligrosos dardos fascinadores, como los ojos de la serpiente terrena; tu voz perturba el alma y mancha las flores tu aliento. Retírate".

Las citas que anteceden están traducidas casi literalmente, y patentizan que, desde la más remota antigüedad, era conocida la fascinación que en determinados días ejercen las miradas femeninas.

En muchos filtros de amor y en distintos maleficios, según antiguos libros de magia, entra muy a menudo la sangre menstrual. Asimismo se le ha atribuído la virtud de hacer abortar los melones y hacer que se tuerzan ciertas preparaciones culinarias, como por ejemplo, la salsa mayonesa.

Plinio llega hasta pretender "que no hay nada más monstruoso que esta sangre, puesto que, por su vapor o por su contacto, se avinagran los vinos nuevos, las semillas se vuelven estériles, se borra la belleza del marfil, las abejas mueren, el aire se infecta, etcétera".

Columela dice que, para destruir las cochinillas y otros insectos perjudiciales para las cosechas y los jardines, las mujeres que tenían la menstruación iban a través de los campos con las faldas levantadas hasta por encima de los riñones".

Para destruir los caracoles de las huertas, Elío hacía pasar por ellas a una mujer "en la época en que está en comunicación con el astro de la noche".

Según algunos autores, el poeta Lucrecio murió a consecuencia de un filtro —que le dió a beber por celos, su esposa —en el cual debió entrar en cantidad excesiva menstrual.

El *Talmud* impide la cohabitación con las mujeres "que pierden sangre". El *Corán* declara impura a la mujer ocho días antes

y después de sus reglas, y prohibe el coito durante este espacio de tiempo.

"Cuando un hombre se haya acostado con una mujer que tiene su mes —dice Moisés en el *Levítico*— y haya descubierto la desnudez de esta mujer, descubriendo su flujo, y cuando ella haya descubierto también el flujo de su sangre, serán ambos separados de en medio de su pueblo".

Para terminar este asunto, y para que los lectores vean la gran importancia que en siglos anteriores se daba a la recomendación que hemos hecho, ahí va el siguiente extracto de una carta que Nostradamus escribió a Diana de Poitiers, la famosa querida de Francisco I y de Enrique II: "No soñéis, señora, necesidad alguna de aumentar vuestros medios de seducción. Vuestra hermosura es como el sol, que le basta mostrarse para ser adorado. Pero si alguna vez hubiese un hombre bastante ciego para no ver vuestros encantos, si alguien resistiese el poder de vuestra belleza soberana, recordad el antiguo precepto de las pitonisas: "cuando tu cuerpo sea impuro, mira y vencerás". Yo no me explico la causa del poder que a las mujeres concede la Naturaleza en determinados días de cada mes; sólo sé que ese poder es grande. Usad de él cuando y con quien os conviniere, y seréis amada irresistiblemente".

Las conquistas que hizo la famosa Diana de Poitiers fueron debidas, seguramente, a su belleza, pero cabe presumir que los consejos del astrólogo Miguel Nostradamus no cayeron en saco roto.

Conclusión

Para triunfar, pues, en todas las empresas amorosas, sin recurrir a los filtros de amor ni a los talismanes astrológicos, disponen tanto el hombre como la mujer, de medios propios, de fuerza irresistibles que emanan de su ser, como hemos demostrado al revelar los secretos de esta ciencia denominada Mentalismo, de la cual son hijas legítimas el Magnetismo sexual y la Fascinación.

Usad debidamente de estos conocimientos y saldréis victoriosos en todos los torneos en que, en honor de Venus, toméis parte.

Amantes no correspondidos, enamoradas celosas, maridos desgraciados, esposas infelices: Las puertas de oro del Templo de la Inefable Ciencia del Amor Dichoso se han abierto de par en par ante vosotros; nada se os ha ocultado; los misterios de la Magia Antigua se os han revelado en toda su integridad y los secretos de la Magia Negra se os han descripto con toda sencillez

y precisión. Si os habéis penetrado de estas enseñanzas, si conserváis una fe ardiente en ellas y vuestras intenciones son puras y desinteresadas, habréis adquirido, no lo dudéis queridos lectores y amables lectoras, una fuerza irresistible, un poder maravilloso y un arte de fascinar y dominar a vuestros semejantes.

ELEMENTOS DE AGRICULTURA Y HORTICULTURA

PUNTOS DE VISTA GENERALES

TERRENOS

I

Partes componentes. — Propiedades químicas

Las plantas viven sobre la tierra y en el aire. Se alimentan por las raíces y respiran por las hojas; según que las raíces encuentren en el suelo una alimentación más o menos abundante, la vegetación será más o menos vigorosa, y la recolección más o menos productiva. Sin embargo, una planta puede vivir en un mismo terreno en el cual otra se malogra; no basta, pues, que el suelo sea fértil: precisa, además, que sea de una fertilidad conveniente a la naturaleza de la planta que alimenta. El conocimiento del terreno, de sus cualidades y de sus defectos, es la base de la agricultura.

La tierra arable es una mezcla de residuos de piedras reducidas a polvo y de materias orgánicas acumuladas por las plantas y por los animales que han vivido en diversas épocas. La composición química de la tierra participa necesariamente de la naturaleza pedregosa de que deriva; y los elementos que constituyen las diversas especies minerales se encuentran en el suelo, el cual, por efecto del tiempo o del trabajo del hombre, sirve para la reproducción de los vegetales. El análisis químico nos descubre la sílice, el feldespato, la arcilla, la caliza, la magnesia, el yeso, los fosfatos y los nitratos. Las sales amoníacas y el carbón, confundidos en el terreno, tienen un origen orgánico. Examinemos las propiedades de estos principales elementos.

La *sílice* se encuentra bajo la forma de cuarzo o combinada con otras materias. La arena es sílice pura. Un suelo abundante

de sílice se presta al trabajo fácil, pero ordinariamente carece de consistencia; exige ser frecuentemente abonado, porque deja filtrar las substancias solubles del estiércol.

El *feldespato* es un silicato de alúmina y de potasa; proviene de rocas de granito. Mientras está fragmentado, obra mecánicamente sobre el suelo, como el cascajo y la arena gruesa. Cuando se descompone, se trueca en arcilla, y abandona su principio fertilizante, la potasa, al agua cargada de ácido carbónico.

La *arcilla* es un silicato de alúmina. Esta es plástica, es decir tiene la propiedad de convertirse en pasta, que se une con el agua, lo que hace de difícil trabajo en el cultivo, cuando está mojada. Al secarse se endurece mucho, y ofrece una fuerte resistencia a los útiles con que se afana el cultivador para removerla. La arcilla, se apodera de las sales amoniacales y las retiene en estado de combinación; precisa, pues, que un campo arcilloso esté saturado de amoníaco para que permita que lo absorban las plantas que alimenta. La arcilla difícilmente deja filtrar el agua; la parte que ésta tiene en todos los terrenos demasiado arcillosos se surcan mal y con trabajo fatigoso.

La *caliza*, o carbonato de cal, da un carácter particular a los terrenos que lo contienen en cierta proporción. Aplicado a las tierras silíceas les da consistencia; mezclado con tierra arcillosa les comunica la propiedad de henderse bajo la influencia de las variaciones de la temperatura, y de dividirse por la acción de la humedad; las hace más permeables al agua y evita su endurecimiento en las épocas de sequía. La tierra calcárea pura constituye un terreno frío por su blancura. Estos terrenos contienen una gran cantidad de agua, y cuando están bañados se convierten en un cieno que no ofrece apoyo alguno a las plantas; en estado de humedad, si sufre una helada, se levanta, y al presentarse el deshielo cede sobre sí mismo, dejando al descubierto las raíces que se secan completamente. Cuando está seco deja muy fácilmente penetrar el aire hasta las raíces; se convierte en polvo y no ofrece siquiera el apoyo suficiente. Su poca consistencia lo hace de muy fácil cultivo.

La *marga* es una mezcla de arcilla y carbonato de cal. Se emplea para añadir el principio calcáreo a los terrenos necesitados de él.

El *yeso*, piedra calcárea o yesosa, no es por sí solo apropiado para la agricultura, pero es uno de los elementos indispensables para las tierras destinadas a pradería.

La *potasa,* la *sosa* y los *fosfatos* alcalinos o terrosos se encuentran en pequeña cantidad en las tierras fértiles. Esos principios no son menos necesarios que el amoníaco y el ácido carbónico del aire a la vegetación de la mayor parte de las plantas.

Los *nitratos* ejercen una grande y saludable influencia: obran, como el amoníaco, por el ázoe que contienen.

Durante mucho tiempo se consideró la presencia del ázoe en los vegetales como una excepción; se consideraba este gas atributo especial del reino animal; se designaba con el nombre de substancia animalizada la substancia vegetal, como el gluten, cuando lo descubría el análisis. Luego se vió que la mayor parte de las simientes, los primeros vástagos y un gran número de órganos de la planta encerraban una considerable cantidad de este principio, mal denominado ázoe (impropio a la vida) y esto condujo a reconocer que es una parte constituyente de los vegetales, los cuales, por medio de sus raíces, la recogen del suelo; y que ciertas plantas son tal vez aptas para apropiarse del ázoe contenido en la atmósfera o en el agua aireada que absorben.

El amoníaco y los nitratos son los vehículos del ázoe que recogen las plantas. La dosis más ínfima de amoníaco del aire resulta inmensa por el volumen de la atmósfera en que se difunde. Lo contienen la nieve y la lluvia; finalmente, los abonos vegetales y animales son una fuente inagotable de él.

Bajo la forma de nitratos el ázoe se encuentra también abundantemente en la tierra; esas sales son producto de las reacciones que operan en el seno de aquélla; el ácido nítrico se forma durante las tempestades, a expensas de los elementos de la atmósfera.

El *mantillo* o *humus* del latín, es aquella substancia parda o negruzca mezclada con los principios minerales del suelo. Es la parte leñosa de las plantas alteradas por la fermentación, por la acción de la atmósfera y de los cuerpos circundantes. El mantillo, al fermentar, pierde una parte de su carbono, que se transfoma en ácido carbónico, pero pierde aún más cantidad de oxígeno e hidrógeno, hasta el punto de que sí la acción se prolonga queda sólo carbón insoluble. Durante esta fermentación, aparte el ácido carbónico, se forma también el ácido acético, y una porción del mantillo se vuelve soluble en el agua.

El mantillo proporciona a las plantas el ázoe, el ácido carbónico, condensa los gases de la atmósfera y los restituye según las circunstancias; pero no es preciso que sea muy abundante. Los mantillos que contienen de aquél un cuarto de su peso, son gene-

ralmente fértiles, porque en su superficie se condensa una atmósfera superabundante de ácido carbónico.

II

Puntos de vista prácticos

Tales son, en pocas palabras, los resultados que el análisis químico nos da sobre la naturaleza de los terrenos y sobre su acción. Los agricultores clasifican simplemente los terrenos según su fertilidad y el género de cultivo a que se prestan con mayor o menor ventaja. Prácticamente se hacen dos grandes divisiones principales: tierras *duras* y tierras *blandas*. Todo terreno, se dice, pertenece en todo o en parte a una de estas dos grandes categorías.

En las tierras duras domina la arcilla; en las tierras blandas. la arena. Las primeras son tenaces, poco permeables, se secan lentamente; las segundas son movibles, se trabajan con menor fatiga y sufren pronto la sequía. El mantillo presenta cada vez más separadas las distintas cualidades de las dos clases de tierra, dotadas de propiedades tan diferentes; pero su utilidad se señala especialmente en los suelos arcillosos, de los cuales disminuye bastante la resistencia.

Las tierras duras tienen las ventajas y los inconvenientes de la arcilla; absorben mucha humedad, resisten la sequía, reteniendo enérgicamente el agua indispensable a la existencia de las plantas. El mantillo que contiene los abonos que se esparcen durante el curso del cultivo, se conserva mucho tiempo y está preservado de la acción demasiado enérgica de los agentes de la atmósfera; su potencia fertilizante queda raramente interrumpida por una prolongada sequía; mientras, observamos que, después de frecuentes y abundantes lluvias, las tierras arcillosas permanecen extraordinariamente húmedas y a menudo se secan completamente. La prolongada falta de lluvias las endurece hasta el punto de que las raíces no pueden abrirse camino en su seno; se raja, se abre en profundas grietas, y las raíces mueren por no estar suficientemente cubiertas.

Las tierras blandas acumulan rara vez un exceso de humedad; por eso hay que temer la sequía. El cultivo es en ellas muy

fácil y menos costoso; la vegetación es más activa, pero los abonos resultan menos aprovechables que en los suelos arcillosos, porque las aguas los disuelven fácilmente y se llevan su substancia.

Los defectos de las dos especies de terreno son de tal naturaleza, o compensan de tal manera, que se neutralizan. Con la mezcla de estos dos suelos se obtiene la tierra más favorable para el cultivo.

III

El subsuelo

El subsuelo es la capa, el lecho sobre el que descansa la tierra vegetal. Es muy importante su estudio porque sus cualidades, y por consiguiente su valor para el cultivo, tienen siempre cierta relación con la naturaleza y con las propiedades de esta capa que le sirve de alfombra.

Una tierra dura, tenaz, por exceso de arcilla, pierde una parte de los inconvenientes que resultan de esta constitución, si descansa sobre una capa arenosa. El suelo ligero, blando, tendrá más valor si descansa sobre una capa muy compacta y capaz de conservar la humedad.

El desagüe es el medio con el cual se remedian los defectos del subsuelo.

Con trabajo contante y un prudente conocimiento se puede aumentar el espesor de la tierra arable, a costa del subsuelo. Con abundante abono se llega a obtener, y no en mucho tiempo, el efecto deseado, aunque se ha comprobado que con la mezcla de una cierta cantidad de la parte inferior del terreno pierde momentáneamente algo su fertilidad. En condiciones ordinarias llegan a pasar aun algunos años antes de que se haga sensible la mejora. Será, por tanto, necesario, en las regiones en que la capa vegetal sea poco consistente, procurar de vez en cuando mejorarla.

FERTILIZACION Y ABONOS

I

Alimentación de las plantas

El suelo no es únicamente para las plantas el punto de apoyo; es el depósito común de donde extraen la mayor parte de los principios que son necesarios a su existencia.

Quien haya estudiado algo de Botánica sabe ya cómo viven los vegetales. No repetiremos explicaciones, limitándonos a recordar que las plantas absorben por su base las substancias solubles del suelo, disueltas en agua de lluvia; que ésta transforma aquellas substancias en un líquido nutritivo, que es la savia, y que ésta, circulando por las diversas partes del organismo vegetal, sufre un gran número de modificaciones, de las que resulta el crecimiento del individuo y la producción de una variedad infinita de especies químicas.

La atmósfera añade su acción a la del suelo; la planta respira descomponiendo el ácido carbónico del aire; guarda el carbono y esparce el oxígeno. Esto, por lo menos, es lo que sucede en la gran mayoría de los casos (1).

¿Cuáles son las substancias solubles que integran la vida de las plantas? Se sabe que no son todas igualmente necesarias a este o a aquel vegetal, pero, en general, son aquellas que hemos señalado hasta ahora, estudiando los elementos de los terrenos agrícolas. El ácido carbónico en el aire y el ázoe en el suelo, son absolutamente indispensables.

El aire contiene siempre ácido carbónico; pero los suelos no contienen todos una igual parte de ázoe, de potasa, de estos o aquellos principios alimenticios. Por otra parte, aun los más ricos terrenos se cansan y quedan estériles a la vuelta de pocos años. La fertilización y el abono son los medios que los hacen aptos para producir siempre copiosas cosechas.

---

(1) Bajo la acción de la luz solar, las plantas, que ejercen una función análoga a los pulmones en los animales, descomponen el ácido carbónico que lleva en disolución la savia, la planta se apropia el carbono y deja libre el oxígeno. Pero este fenómeno se verifica sólo "bajo la acción de la luz solar"; en la obscuridad, durante la noche, ocurre lo contrario, es decir, los órganos respiratorios de las plantas absorben oxígeno y desprenden ácido carbónico.

II

Los estiércoles

Sólo haciendo una atinada selección se puede atender a las tan diversas necesidades de la tierra, administrándole los elementos de nutrición que le falten, y completando en la cantidad conveniente los que ya posee. Hasta nuestros días se ha obrado un poco a la ligera; diré bien que el uso del estiércol, que contiene los mayores elementos de vegetación, ha suplido la inteligencia del cultivador. Empleando en dosis desconocida tal mezcla, se esperaba que la tierra encontraría la substancia que necesitaba. Por este mismo sistema se administraban antiguamente los remedios en medicina: se prodigaba la ríaca, compuesta de tantas y tan diversas substancias, esperando que la naturaleza del enfermo escogería entre sus componentes los que pudieran curarle. Hoy precisa algo más; hay que añadir a los estiércoles algunos elementos que le faltan; debe procurarse establecer las proporciones en relación con las necesidades de la tierra que se cultive, y finalmente, en muchos casos es preciso aprovechar una cantidad de cuerpos que aislados presentan uno o mas de aquellos elementos que la práctica condena, porque no conoce sus propiedades, y que pueden ser de gran utilidad.

Los estiércoles de establo se descomponen del lecho y de las deyecciones de los animales; son tanto mas activos cuanto mayor es la cantidad de ázoe que contienen, y estarán más cargados de ázoe cuanto mayor sea la cantidad de los excrementos animales. Si se quisiera obtener el mejor estiércol, se debería sólo estercolar la menor parte del lecho que sirve a los animales; economía, sin embargo, que no puede hacerse cuando el lecho no basta para absorber completamente los orines, que se perderán en el embaldosado o desaparecerían por el canal del sumidero. Es evidente que se perdería entonces la parte más rica del abono, a no recoger luego los orines en un depósito especial.

Para el caballo la cantidad de paja seca que, por lo común, necesita para su lecho, debe ser, poco más o menos, equivalente al forraje que consume. El ganado bovino no exige tanto; los cerdos menos aún, por la gran licuidad de sus excrementos. En cuanto a los carneros, su estiércol suele ser muy enjuto y el lecho que se les prepara sólo sirve para recoger los orines.

El estiércol que se recoge de los establos debe amontonarse a

cubierto, porque la lluvia lo aguaría, quitándole valor. El suelo del estercolero debe ser ligeramente cóncavo en su centro, y por consiguiente ligeramente inclinado. En el centro debe construirse un albañal, con muro de cemento de un metro de profundidad, cubierto en su desembocadura por una reja de madera resistente, que no dé paso a la materia para que pueda recogerse el líquido filtrado por la masa del estiércol. Se procurará, además, que por medio de un tubo o conducto cubierto, se conduzca al montón de estiércol el agua de un pozo o de un canalito para poder bañarlo cuando convenga. Cuando se vea que el estiércol amontonado se reseca, lo que sucede con frecuencia, se baña con agua, dirigiéndola a la parte más alta del montón.

En una pila de estiércol así preparada, fácilmente se aviva la fermentación; se reseca evaporando la parte acuosa y se escapan varias de gases; su volumen disminuye sensiblemente y la materia tiende cada vez más, por su descomposición, a convertirse en una masa homogénea.

Un estiércol de cuadra, sin exceso de paja, obtenido de caballos alimentados con avena, contiene, en el momento que empieza a fermentar, el 60 por 100 de agua, el 30 por 100 de materias orgánicas y el 10 por 100 de materias inorgánicas. Cuando está seco contiene el 20 por 100 de ázoe, según se observa en la mayoría de los estiércoles.

El estiércol fermentado pierde una gran proporción de ázoe, que se escapa en estado de amoníaco. Para evitar la separación de tan precioso elemento, es conveniente mezclar a la masa en descomposición algunos sulfatos que, dividiéndose, retengan el amoníaco. El sulfato de hierro (vitriolo verde) disuelto en agua, se adopta con buen resultado para este fin.

III

Abonos nitrogenados

El abono líquido que se emplea especialmente en Alemania y Suiza está formado por todas las deyecciones animales, que se recogen en una cisterna. Los establos en dichos países se construven de madera, con una pendiente bastante pronunciada de parte anterior a la posterior. Detrás del ganado se encuentra un ca-

nal o conducto de tres decímetros de largo por dos de profundidad, que se dirige a cinco pozos, o cisternas, de una dimensión conveniente para recibir los productos de una semana.

El canal se cierra en su extremidad con un tapón de madera. Los orines se vierten naturalmente en el canal, al que, con ayuda de una escoba, se hacen caer todos los excrementos. En este estado se llena de agua, se agitan las materias para que se descompongan, se abre el tapón y se hace verter todo el líquido en la cisterna. Cuando las burbujas que se presentan en la superficie del líquido anuncian la fermentación, se echa el sulfato de hierro para retener el gas amoníaco. El sulfato de hierro puede ser sustituído por agua sulfúrica. Al terminar el mes, cuando se ha llenado la cuarta cisterna, se vacía la primera por medio de una bomba que hace pasar el líquido que contienen a las cubas cargadas en un carro; este líquiddo se esparce sobre los campos y en los puntos en vegetación. Se continúa sucesivamente del mismo modo, semana en semana, con las otras cisternas.

Se comprende que la virtud de este abono está en relación directa con la cantidad de orines y excrementos que se hayan amasado o disuelto.

Hasta ahora no se ha averiguado la cantidad de ázoe que contiene, pero se notan bastante sus buenos efectos.

Las principales ventajas del abono líquido son: que proporciona a las plantas un abono ya preparado, que produce efectos inmediatos, que puede utilizarse la fuerza del estiércol en todas las épocas del año y que no se necesita el lecho de establo en aquellos países en que la paja anda escasa o se conserva para alimento de ganado.

El *abono* fosfotado es la mezcla de orines y excrementos humanos conservados en una cisterna hecha a propósito, construída bajo el nivel del suelo. Para que sea utilizable debe haber fermentado algunos meses. Esta contiene el 20 por 100 de ázoe.

La *poudrette* de los franceses, que es la materia fecal desecada, contiene 12 por 100 de ázoe. Estimula con gran actividad la vegetación, pero sus propiedades se pierden rápidamente.

Las deyecciones de carnero encierran, estando secas, cerca del 3 % de ázoe. Es el único excremento de animales que se aplica sin convertirlo en estiércol; raramente se le transporta y de ordinario, el mismo ganado que pasta lo esparce sobre el terreno.

El *guano*, descubierto en las islas Chinchas, en la costa del

Perú, se encuentra actualmente en muchos puntos del globo. Es un abono poderoso que, por otra parte, como se sabe, es de origen animal, y contiene cerca del 14 por 100 de fosfatos, y un 6 ó 7 por 100 de sales alcalinas.

La *colombiana* o *palomina* es una especie de guano producido por los palomos.

Todos los residuos de animales constituyen excelentes abonos y se aplican según las localidades; la carne muscular, desecada y pulverizada, los pescados en putrefacción, la sangre que se recoge en los mataderos públicos, los huesos. el negro animal, los desperdicios sucios de la lana, los despojos, etc., son materias más usadas aún que el estiércol de establo.

El enterrar los vegetales es también una buena práctica. Las substancias vegetales, aunque ricas en carbono, guardan todavía una cantidad bastante apreciable de ázoe, que explica los buenos resultados que se obtienen por el abono verde macerado bajo tierra. Se aplican los vegetales transportándolos del sitio en que nacieron al terreno que se quiere mejorar, y se entierran; también a veces se someten a la fermentación antes de enterrarlos.

Sólo en circunstancias especiales debe hacerse uso del abono verde. Es preferible, en gran número de casos, cultivar yerba o plantas que puedan servir de alimento a los animales, porque éstos restituyen a la tierra una gran parte de su alimento; producen una materia animal de más valor. Los residuos de frutos tienen ventajosas propiedades, pero no ahorran el estiércol.

Muchos productos animales se mezclan con materias azoadas que se hacen adaptables para el abono, tales como la tierra de las bodegas de los establos, de los cementerios y de los mataderos, las que naturalmente, se cubren de salitre, y en fin, todas las que han recibido accidentalmente excrementos o emanaciones animales.

Por último, las mismas sales azoadas, los productos químicos que contienen el ázoe, han sido sometidos a experimentos agrícolas y han dado buen resultado; tales son los nitratos de potasa, de sosa, sales amoniacales, etc.

IV

Abonos minerales. — Fertilización

Los álcalis minerales, como la sosa y la potasa, figuran en el número de elementos que constituyen la planta; es, pues, pre-

ciso que un terreno agrícola los contenga en cierta proporción. Cuando se trata de un campo cuyos álcalis han desaparecido, se le aplican nuevas sales esparciendo sobre él ceniza, que le devuelve su fertilidad.

La limpia que se hace quemando las yerbas y estopas que cubren los campos, tiene por objeto que queden depositadas en él las cenizas para restituir los álcalis.

El yeso, que debe encontrarse en un buen terreno, produce excelentes efectos en la pradería; es también uno de los mejores festilizantes de los terrenos que se destinan al cáñamo.

La marga sirve como fertilizantes por la cal carbonizada que contiene.

Los fosfatos no son menos indispensables que los álcalis para el desarrollo de las plantas. Los encontramos bajo la forma más cómoda y al precio más barato en el negro animal, o carbón de huesos. Debe preferirse, cuando es posible, el negro que resulta de los huesos que se han utilizado en las refinerías de azúcar, y que contiene, entre otros elementos orgánicos, una gran parte de sangre y materias pútridas.

La distribución y la alternativa en el cultivo

Cuando se ha hecho una serie de recolecciones en un mismo terreno, sin renovar su abono, se nota que los productos van gradualmente disminuyendo. Llega un momento en que si el producto de cereales, supongamos, era de ocho o nueve veces su simiente, se ha reducido a tres y tal vez a dos solamente.

Es que de recolecciones han disminuido la fertilidad del suelo, o han dejado exhausto.

Se ha notado que las diversas especies de plantas ejercen una acción de agotamiento muy distinta; y los agrónomos admiten que ciertas especies, tales como el trébol, los tramuces, la alfalfa y otras que al azar quedan sepultadas en la tierra, en vez de quitarle fertilidad le comunican nuevo vigor.

Estos hechos han servido de base práctica para la distribución, para adoptar un sistema de variada sucesión en el cultivo y en el reposo de los terrenos. Veamos, en pocas palabras, en qué consiste esto y qué ha inducido a los agricultores a adoptar este sistema.

Cuando la tierra era extensísima y la población más esparcida, un campo producía cereales, y después de la siega se le dejaba descansar, si se le permitía que espontáneamente produjera yerba durante algunos años, fertilizándose a sí mismo, sin abono, por el sólo efecto de su reposo. Pero cuando el acrecentamiento de la población dió a la tierra mayor valor, se exigió al suelo mayor castidad de producción; se procuró que el grano se produjera con más frecuencia en un mismo campo, sin tener necesidad de hacer grandes gastos para abonarlo. Entonces hizo el arte su primer paso en el camino del perfeccionamiento.

De esta época data la rotación trienal, sistema adoptado en Europa desde remota antigüedad. Este consiste en dos años seguidos de cereales y un año de reposo con mucho trabajo de remoción durante el verano. La tierra en estado de reposo recibe el abono necesario para reparar el agotamiento que le ha producido la recolección de dos años; por ésto cuando se adopta este sistema de repartición trienal es necesario poseer una suficiente extensión de pradería para alimentar el ganado que debe procurar el abono. Se ha reconocido siempre, como grave inconveniente de la distribución trienal, que deja improductiva la tercera parte de la superficie del campo. Se ha estudiado la manera de suprimir esta necesidad de reposo de un campo cada tres años, y se espera lograrlo por el ejemplo que ofrecen los jardines, en los que no hay reposo y sí continua producción.

Se prorroga, pues, el período de sucesión del cultivo y se intercala una plantación de forraje, el trébol, del cual se entierra la última crecida. De las propiedades de éste hablaremos luego. Un doctor agrónomo alsaciano recomienda el siguiente sistema de sucesión, que dice haber puesto en práctica en sus propiedades con buen resultado.

Primer año: Patatas o remolacha.

Segundo año: Trigo sembrado en el otoño precedente; trébol añadido en primavera.

Tercer año: Trébol, dos recolecciones; enterramiento de la segunda recolección.

Cuarto año: Trigo sobre el trébol arado; cosecha, además de nabos.

Quinto año: Abono.

A los cinco años el estiércol ha desaparecido; pero sólo se ha estercolado una vez, y el suelo no ha dejado de producir; tal es el fin del sistema racional de distribución.

El sistema de repartición puede, pues, ser variadísimo, según la naturaleza de las plantas y según el clima. El principio fundamental es no cultivar dos veces seguidas la misma planta en el mismo terreno, pues pronto, por falta de fuerzas, cesaría de producir y exigiría muchos gastos para el abono. Se alterna, pues, un cultivo que tenga exigencias diferentes.

LABORES AGRICOLAS

I

Fuerza motriz

No escribimos un tratado, ni siquiera elemental, de mecánica agrícola; sin embargo, antes de estudiar las diversas industrias adaptadas a la agricultura diremos algo de las fuerzas motrices que a ella se aplican.

Nada diremos del viento y de las corrientes de agua de cuyas fuerzas se hace poco uso en los trabajos campestres. En cambio, el trabajo del hombre, que nadie puede calcular, no necesita estudio especial; si quisiéramos entrar en discusión sobre este punto, tendríamos que desarrollarlo en exageradas proporciones. Nos limitaremos a dar algunas nociones sumarísimas acerca del empleo de los animales y de las máquinas de vapor que suelen substituir al hombre en aquellos trabajos que exigen un gran desarrollo de fuerza.

El caballo es el primer auxiliar del labrador: se le emplea especialmente para transportes, se le engancha al arado y a las máquinas agrícolas; pero no da más trabajo y estiércol. A pesar de los esfuerzos de los celosos propagandistas de la hipofagía (consumo de carne equina) que quisieran introducir en el alimento ordinario la carne de caballo, estamos aún lejos de la época en que ésta entre a formar parte de la cocina universalmente adoptada. El mulo y el asno tienen especiales cualidades, tan notoriamente características que creemos inútiles enumerarlas.

El buey produce trabajo, estiércol y carne; posee grandes cualidades como animal de tiro; trabaja de una manera continua, igual; prolonga sus esfuerzos mientras dura la resistencia, pero no es, como el caballo, capaz de desarrollar casi instantáneamen-



te una potente energía; no es tan generoso como aquél, El buey produce unas tres quintas partes, a lo sumo cuatro, del trabajo del caballo. Su lentitud y su fuerza lo hacen perfectamente adaptable a los más duros y penosos trabajos. Soporta la fatiga y el calor más fácilmente que el caballo; y se le puede engordar para el matadero después de haber obtenido un valor de su trabajo.

La vaca puede ser útilmente empleada en los trabajos de la campiña. Algunos naturalistas y agricultores observan que no se sabe obtener de la vaca todo el provecho que puede dar. Mientras algunos aconsejan a los labradores que la vaca esté inactiva, uno de ellos escribe: "Vemos que las pobres gentes que poseen una o más vacas, no saben usar de la fuerza que le pone, casi gratuitamente a su disposición, y se creen obligados a tener animales de tiro, que les cuestan caros de comprar, de alimentación y de cuidados y se condenan a sí mismos a hacer con los brazos un trabajo que podrían obtener de su ganado, el cual representa una renta".

La experiencia ha dado su opinión en este punto. Cuando a una vaca se la hace trabajar tres o cuatro horas al día, la pérdida en la cantidad de leche es sólo de cuarta parte; si se la obliga a un trabajo más prolongado, la pérdida es mayor, pero bastan algunos días de descanso para restablecer a su estado normal la secreción de la leche. Se ha notado también que cuando se nutre a la vaca a discreción con trébol verde, si se la hace trabajar consume mayor cantidad que cuando se la tiene en el establo; y no se experimenta disminución alguna en la producción de la leche. La fuerza de la vaca, comparada con la del buey, está en la proporción de dos a tres.

II

Aperos y máquinas

Vamos a decir algo del vapor en su aplicación a los trabajos agrícolas.

La locomóvil es la máquina agrícola de vapor. Como su nombre indica, es una máquina que según las necesidades, puede cambiar de sitio y ser aplicada a diversas operaciones. Destinada a funcionar sólo a intervalos y a ser dirigida por personas ordina-

riamente poco prácticas en la ciencia médica, debe procurarse en la construcción de estas máquinas la mayor sencillez; ésta se reduce a un sólo cilindro, cuyo pistón es movido por el vapor que produce la caldera. Por medio de un eje y de una manivela, el pistón de este cilindro imprime movimiento rotatorio al eje horizontal colocado a través de la manivela, y este eje mueve un volante que está fijo a él. Una correa que envuelve el volante y que se adapta aplicándole a la máquina agrícola que se quiere hacer funcionar, produce con la percusión el desgrane, si la máquina se destina a trillar el grano; mueve las bombas hidráulicas, si se trata de un desagüe, o hace fuerza de tracción si se engancha al arado.

La aplicación del vapor a los trabajos agrícolas será. sin duda, más común en no lejano tiempo, con lo cual se podrá obtener un notable ahorro de ganado de labor; ahorro de costo y de alimentación.



La principal máquina agrícola, como sabe todo el mundo, es el arado. Lo que, sin embargo, no saben todos de cuántas partes se compone. Bajo la rústica apariencia de una máquina innoble, es, por el contrario, uno de los instrumentos más perfeccionados; y seguramente que no se llegó en un momento dado a su invención.

Las partes esenciales del arado son: la cuchilla, la reja y la vertedera. Cada una de estas partes constituye un instrumento especial, que algunas veces obra aisladamente.

La cuchilla (indicada en el dibujo con las letras K 1) sirve para cortar la tierra en líneas verticales con una acción continuada. Es una cuchilla de hierro, derecha y saliente hacia adelante, colocada en la parte inferior; se la monta más alta o más baja, según la profundidad que se desea obtener. Cuando se juntan varias cuchillas se obtiene un especificador.

El principio de la cuchilla es el mismo que el del rastrillo, cuyos dientes cortan el terreno en líneas paralelas, suavizándolo.

La reja (a) corta la tierra en láminas horizontales. Es una segunda cuchilla larguísima, dispuesta horizontalmente en sentido perpendicular u oblícuo a la dirección del aparato. Combinada su acción en el arado con la de la cuchilla, separada del subsuelo las partes de tierra que la cuchilla ha cortado antes que ella en sentido vertical. La reja se emplea támbién sola y entonces se convierte en rastrillo ordinario tirado por un caballo; varias pequeñas rejas reunidas, constituyen el extirpador, aparato destinado a extirpar de la tierra las malas yerbas que la infestan.

La vertedera (b) es el elemento principal de todo aparato, que vuelca los prismas de tierra sobre la tierra misma; completa la acción de la cuchilla y de la reja revolviendo la masa que ha separado. Todos los agricultores saben lo interesante que es para mantener la fertilidad del suelo, remover la tierra de abajo arriba, para someterla a la acción de los agentes atmosféricos. La vertedera se combina a menudo con los elementos cortantes del arado; algunas veces se la emplea sin éstos, cuando se trata, por ejemplo, de arrancar pequeñas plantas o abrir surcos en un terreno ya removido.

La teoría de la vertedera es una teoría matemática: es preciso que tenga un cierto grado de curvatura, esto es, ni muy pronunciada ni muy ligera, a fin de que la tierra no vuelva a caer en el surco y sea regularmente depositada en la parte donde debe caer; los herreros deben escoger un buen modelo para construir este aparato en forma que reúna las debidas condiciones.

Hemos descripto los tres utensilios que cortan, levantan y depositan la tierra; falta ahora combinarlos de modo que permitan con la mayor economía de fuerza ser aplicados al tiro de los animales.

El arado completo es el que realiza este deseo. Creemos inútil describirlo, pues la figura que presentamos suple a la mejor explicación. En seguida se ve la disposición de sus elementos; la cuchilla delante, la reja y la vertedera detrás de ella. La parte de madera sobre la que está montada se llama cama. A la lanza que se articula a ésta, especie de timón, se engancha el ganado de tiro. En la parte posterior se encuentran dos pequeñas varillas que terminan con una manecilla, apretando las cuales se levanta la reja, cuando nota el agricultor que tienden a profundizar demasiado, o se profundiza cuando sale a la superficie. También

puede dirigirla a derecha e izquierda, según la resistencia que encuentre la máquina que guía (1).

Este es el tipo de arado que se usa comúnmente; pero fué preciso perfeccionarlo para alcanzar el máximo de efecto útil con el menor empleo de fuerza posible. Así se le añadió, por ejemplo, en la parte de delante un carrito de dos ruedas para regular la profundidad de la reja y para impedir que penetrara demasiado en la tierra o que saliera fuera al encontrar un obstáculo. No es posible reseñar todos los perfeccionamientos del arado, pero podemos decir que todos los innovadores procuraron siempre substituir la fuerza del hombre con la de los animales, devolviendo a aquél su dignidad, constituyéndole en simple vigilante de los movimientos de la máquina. Los aparatos perfeccionados dan siempre mejor resultado cuando son empleados por inteligentes agricultores que, estudiando su funcionamiento lo aplican con conocimiento y se sirven de ellos ventajosamente. Si la práctica no responde a sus deseos, procuran estudiarlos más para obtener mejores resultados. Los rechazan sólo los que prefieren la fatiga corporal a la intelectual.

Después que el arado ha abierto el surco hay que triturar la tierra, en los cultivos de poca importancia se usa el azadón, y donde es posible, se emplean animales aparejados con instrumentos especiales.

La *sembradora* esparce los granos sobre el campo, a distancia igual, repartiéndolos uniformemente con una precisión que no se podría alcanzar sembrando a voleo.

La *guadaña* y la *hoz* han sido por mucho tiempo los únicos instrumentos adoptados para la siega de los cereales y la corta del heno.

La *segadora* que hace más trabajo con menor fatiga para el hombre, tiende a substituir los medios de la antigua agricultura.

El *látigo trillador* (2) es el instrumento más usado para hacer saltar el grano de la espiga y separarlo de la paja; pero ¿es posible contemplar tan penoso trabajo, efectuado bajo un sol abrasador, sin sentirse invadido del deseo de substituirlo con un pro-

(1) Este es el arado moderno; el primitivo, llamado "romano", muy usado aún en muchas regiones de Europa, consta esencialmente de la reja y la "vertedera", que se articulan inmediatamente con el "timón". La extremidad de ésta se llama "esteva", y sirve de apoyo a la mano del labrador.

(2) Se llama también "mayal".

cedimiento que evite al pobre aldeano tanta fatiga? Esta reminiscencia de bárbaras usanzas que considera al hombre como una fuerza bruta, y nada más, debe desaparecer ante el progreso y la civilización, que aspira a elevar el nivel de la humanidad. El uso de las máquinas nos facilita este deseo. La máquina trilladora ha sido usada por todos los hombres de iniciativa y de ideas de progreso. Con aquélla se logra, por otra parte, trillar inmediatamente después de la recolección, precisamente en aquellos días en que escasean los brazos fatigados ya por tanto trabajo urgente que deben realizarse en esa época del año.

El ventilador substituye también a la antigua criba, logrando duplicar el trabajo.

Sentimos no poder describir la construcción de todas estas nuevas máquinas, de las que sólo hemos indicado las principales ventajas. El estudio de esta ingeniosa disposición probaría evidentemente que es fácil substituir con un trabajo mecánico regulador, poco costoso y de efectos positivos, el trabajo desigual y poco productivo del hombre.

III

Desagüe o drenaje

El drenaje es la más importante de las innovaciones que en nuestros días han cambiado la faz de la agricultura. Dedicamos a este asunto un capítulo especial, muy pertinente, después de lo ya dicho sobre la formación de los terrenos y la naturaleza de los trabajos agrícolas.

Desde época muy remota se ha sentido la necesidad de sanear ciertas partes humedecidas del suelo, para hacerlo más adaptable al cultivo. Primeramente se trató de beneficiar las tierras bajas que descansan bajo un subsuelo arcilloso y que habían sido abandonadas por su frialdad. Se trató de desaguar los pantanos.

En un principio no se encontró otro medio que abrir canales y zanjas a cielo descubierto, a los que, por filtración, afluían las aguas, método insuficiente e imperfecto. Siguieron después algunos perfeccionamientos; y las zanjas y canales, en vez de ser descubiertos, se llenaron de piedras y se cubrieron de tierra; pero aun éste no debía ser el último perfeccionamiento.

Los ingleses, últimamente, han encontrado bajo la denominación de drenaje (palabra derivada del verbo drain, que significa enjugar) un nuevo procedimiento para desaguar los terrenos. Las piedras de que se llenaba el canal de desagüe se substituyeron por tejas y después por tubos de barro cocido. Estos tubos, hoy de uso común, se disponen de modo que permitan la introducción del agua en los puntos de enlace o enchufe, y una vez introducida en ellos continúa su curso hasta el canal de desagüe.

Los tubos tienen una longitud constante de 33 centímetros, y su diámetro interior varía de 3 a 8 centímetros; sin embargo, éstos se usan solamente en la construcción de las colectoras. Así se denomina la tubería de mayor diámetro, porque a ellas afluyen las destilaciones de las dos alas del terreno, destinadas después a llevar su tributo a una fosa que constituye en canal de desagüe.

La tubería debe ser dirigida con una pendiente no menor de 7 milímetros por metro, pudiendo aumentarse su inclinación en razón del diámetro y aumentar hasta un 7 por 100. La distancia de un tubo a otro varía, según la circunstancia, de cinco a veinte metros; la profundidad debe ser de 0,80 a 1,80 metros.

Lo primero que debe hacerse en la operación de drenaje es darse cuenta exacta de la inclinación del terreno y de sus diferentes niveles, para distribuir equitativamente la pendiente y precisar el número de tubos que son necesarios. Después de haber trazado el plano del drenaje sobre el terreno, por medio de cordeles y estacas, se empieza la excavación, que se efectúa ordinariamente con la azada. Haremos observar que para que el operario no sea molestado por las aguas pluviales que se escurren mientras dura el trabajo, o por las vías líquidas que puede encontrar, debe siempre empezar la operación por la parte más baja del terreno. Se empieza la excavación por el punto inferior siguiendo en toda su extensión el canal de desagüe, después la colectora, y sucesivamente cada una de las pequeñas líneas de drenaje que deben afluir a ella.

Hecho esto, se empieza por la parte más alta a colocar los tubos, porque, obrando de esta suerte, es siempre posible quitar de una paletada el barro que se deposite en el fondo, sin correr peligro de que se obstruya la tubería en su parte interior. La colocación se efectúa con una pértiga provista de una llave en ángulo recto, no siendo posible hacerlo a mano más que en las excavaciones largas, cuando se trata de los gruesos tubos colectores.

En Inglaterra se construyen máquinas para el drenaje, que realizan una considerable economía en la mano de obra; ésta consiste en una especie de arado sin vertedera, que lleva al frente una cuchilla muy fuerte, la que hiende la tierra a bastante profundidad. La cuchilla termina en su base con una reja en forma cónica que, por simple presión, produce aquella cavidad, en la que se colocan mecánicamente los tubos.

Esta es una de las más hermosas aplicaciones de la mecánica a la agricultura. Las máquinas para drenaje se usan auxiliadas por el locomóvil. En Francia se calcula en doce millones de hectáreas (1) o sea cerca de la cuarta parte de su superficie territorial, las tierras húmedas que podrian con el drenaje duplicar su producción.

En Italia se puede calcular, por los limitados beneficios obtenidos en el Polesine, cuán beneficioso. económico y útil resultaría el empleo del drenaje en las marismas, en la campiña romamana, en el promontorio de Manfredonia y en muchas otras localidades que hoy son inhabitables. La irrigación es la inversa del drenaje. La sencillez del procedimiento nos dispensa de describirlo.

INFLUENCIAS METEOROLOGICAS

I

Acción química de la luz

"Las plantas viven sobre el suelo y el aire". se ha dicho en la primera página de esta parte; luego hemos estudiado los terrenos los alimentos que éstos dan a las plantas y los medios adecuados para el acrecentamiento de la fertilidad. Veamos ahora cuál es la parte que corresponde a los elementos atmosféricos.

---

(1) Hectárea es una medida superficial que sirve para establecer el término de la siembra o de la cosecha. Es un múltiplo del área y corresponde a 100 de éstas. El área es también una medida del sistema métrico que equivale a la superficie de un cuadrado cuyos lados tienen 10 metros; por consiguiente un área representa 100 metros cuadrados.

Se sabe cómo respiran los vegetales y aquí insistiremos en las condiciones físicas de estas funciones respiratorias.

Bajo la influencia de la luz, que las plantas absorben, el ácido carbónico se desdobla en dos elementos: el carbono y el oxígeno. Por la impresión del calor y sin la ayuda de la luz, las plantas crecen en extensión sin aumentar la masa; no hacen más que transformar los principios que poseen ya en sus raíces y en sus frutos. Esto puede observarse colocando patatas en una bodega caliente, pero obscura; los brotes que producen no añaden peso alguno al primitivo del tubérculo. Los gérmenes, que no tienen más misión que elaborar los principios que guarda la semilla, exigen obscuridad para empezar la vegetación. Cuando la luz y el calor obran a la vez, el carbono y el ácido carbónico se unen a los órganos de los vegetales y no se efectúa entonces únicamente la simple transformación de la materia vegetal, sino que añade nuevos elementos a su masa.

Faltando la luz no hay producción de fruto, y por esto es preciso que la obscuridad no sea completa; el mayor número de plantas no tienen suficiente con la luz difusa, y las plantas que cultivamos no dan simiente madura sin la luz directa del sol, y su producto será tanto menor cuanto más estén privadas de la influencia de los rayos luminosos.

II

Influencia del calórico

Los fenómenos de la vegetación cambian siempre bajo la influencia de ciertos grados de calor. Es indispensable el concurso de la luz, del aire, de la humedad y de diversas substancias inorgánicas; pero estos agentes sólo contribuyen al desarrollo de una planta en proporción con los beneficios que presta una temperatura conveniente, que varía según las diferentes especies de vegetales, y que se halla comprendida entre límites muy distintos.

En el grado de estabilidad a que parece haber llegado en la actualidad la corteza del globo, el sol es considerado como el agente que influye más directamente en la temperatura de nuestra atmósfera. De la mayor duración del día y de la altura del sol en el horizonte depende la mayor o menor suma de calor dispensada

a los vegetales. Es conveniente también observar que, remontándonos en la atmósfera, la temperatura baja rápilamente. El clima de los países montañosos será tanto más frío cuanto más elevado sea.

III

Frío nocturno. — Rocío. — Escarcha

Durante la noche, cuando la atmósfera está tranquila y el cielo sin nubes, las plantas se enfrían por irradiación y adquieren una temperatura más baja que el aire que las rodea. En estas condiciones el vapor contenido en el aire se precipita y se condensa en rocío. Si la irradiación es muy considerable, la temperatura de las plantas puede bajar hasta cero y aun hasta bajo cero. Entonces el rocío se congela y se convierte en escarcha. En otoño, y aún más en primavera es cuando deben temerse los perniciosos efectos de la escarcha, porque en estas dos estaciones el frío de la noche sucede un sol relativamente ardiente, que destruye los tiernos gérmenes de la planta, que con el rápido cambio de temperatura no han tenido tiempo suficiente para calentarse gradualmente.

Toda perturbación atmosférica que altere la transparencia del aire, que cubra o empañe en parte el cielo visible, atenúa los efectos del frío nocturno. Un nublado compensa, en parte o en todo, según la temperatura, la pérdida del calor que las plantas y el suelo habrían experimentado irradiando en el espacio. También la nieve obra como un abrigo e impide en invierno los excesivos fríos del terreno.

IV

Climas y regiones agrícolas

El conjunto de todos los fenómenos meteorológicos constituye lo que llamamos *clima;* los diversos climas son, pues, los que determinan las regiones agrícolas.

Echemos una ojeada sobre el mapa de Europa y los países limítrofes. Al Mediodía y hacia Levante (Sudoeste), y aun al Mediodía (Sur), encontramos que ocupan el primer lugar, entre los productos del suelo, los árboles, arbustos, olivares, moreras y bosques. Al Septentrión Levante y al Septentrión (NE. y N.), sólo se cultivan plantas forrajeras, hasta que, más hacia el Norte, encontramos los bosques, o vegetales leñosos destinados únicamente al bosque. Desde la base hasta la cumbre de la montaña, encontramos el mismo orden, los vegetales frondosos, cutivados por sus frutos; después el cultivo del forraje y pastos y, en fin, el bosque. Es conveniente también distinguir en la primera división dos grandes regiones, completamente diferentes por su clima y por el género y método de cultivo: 1º Aquella en la cual es posible cultivar el olivo; 2º Aquella en que el cultivo del trigo no encuentra suficiente calor durante el verano, y prefiere las moreras y la vid. La segunda división en que domina el cultivo de las hierbas, se distingue por dos rasgos especiales: en una parte predomina el cultivo de los cereales, en otra los prados y las raíces alimenticias. Tenemos, pues, en Europa, cinco regiones agrícolas, que son:

1ª Del olivo;
2ª De la viña;
3ª De los cereales;
4ª De los productos;
5ª De los bosques.

Cada una de estas regiones tienen caracteres propios que no se pueden desconocer impunemente. Cuando se trata de las condiciones de un clima agrícola, muchos errores son debidos a la ignorancia, porque en agricultura es conveniente tener en cuenta las estaciones. No hay enemigo con quien se combata más desventajosamente que con el clima.

CULTIVO
(*CEREALES*)

I

Trigos

Se da el nombre de trigo a las especies del género *triticum*, las cuales, al llegar a su madurez se despojan de su cáscara. *Es-*

candas son aquellas especies que no abandonan su envoltura. El trigo es, entre los cereales, el que contiene materias más nutritivas, mayor dosis de gluten y que produce entre los granos el alimento más sabroso.



Los trigos presentan gran variedad de clases para el cultivo, y aún hoy se procuran otras nuevas. El clima y el sol le dan caracteres especiales sujetos a variaciones cuando se someten a otras influencias. Las variedades procedentes del Mediodía son muy sensibles al frío y no pueden propagarse en las regiones septentrionales sin muchas precauciones; variedades muy productivas en una cierta localidad, pueden resultar en otras completamente estériles.

Las variedades conocidas pueden dividirse en dos categorías:

1ª La de granos tiernos, que ceden a la presión del diente;

2ª La de los granos duros, que se fraccionan bajo la presión del diente.

Cada una de estas categorías se dividen en otras varieda des (1).

Granos tiernos

Pertenecen a esta primera categoría diversas clases cuyas espigas presentan caracteres diversos, pues algunas la tienen sin barbas o muy cortas, otras están fuertemente revestidas, y en otras, en fin, la espiga y la paja son completamente una.

Pertenecen a esta categoría los trigos de Hungría y de Odessa, y también el napolitano.

Granos duros

Los distingue la espiga larga, barbuda, y el grano oblongo y casi transparente. Como tipos de este trigo citaremos los de Africa, Egipto, Taganrog, etc.

El trigo se siembra en otoño o primavera, según la clase; la siembra de otoño es la más productiva, porque la planta ha podido afirmar sus raíces antes de llegar el frío, y al llegar la primavera los tallos salen con mayor vigor. Echa más brotes, es decir, se multiplica y desparrama en vez de quedar unido. Los trigos de primavera son también apreciables porque en ciertas circunstancias permitén trabajar el terreno si es preciso, duran te el invierno, y pueden ser, por otra parte, substituídos por la siembra de otoño, si ésta fuese destruída por los fríos rigurosos

El trigo no es conveniente a todas las tierras; debe encon trar en el terreno o en el abono ciertos elementos indispensables para su vegetación.

Aparte, los principales azoados, es preciso proporcionarle cal, magnesia, salice, hierro, fosfatos, álcalis, etc., y además exige ciertos cuidados físicos del terreno; no le son convenientes los terrenos demasiado porosos propensos a agrietarse o a hundirse,

(1) La división más común de los trigos es la siguiente: 1º Trigo candeal, tiene la espiga bien desarrollada, y es de color amarillo; 2º Trigo chamorro, su espiga es oblonga y el grano tierno; 3º Trigo redondillo, el cual debe su nombre a lo lleno y grueso de sus granos; 4º Trigo fanfarrón que contiene escasa cantidad de gluten, y que se subdivide en lampiño y velloso; 5º Escanda, cuyas espigas son largas y delgadas. La escanda deno minada mayor es la spella del Linneo.

ni poco consistentes o muy polvorientos. La tierra no debe ser húmeda en modo alguno; exige tierras que sin ser regadas conserven hasta la madurez un suficiente grado de humedad; por esto en las regiones lluviosas deben excluirse las tierras grasas en que no penetra el agua y las arcillosas, así como en los países secos las tierras arenosas o muy fuertemente calcáreas.

Los estiércoles que más fácilmente se descomponen tienden a aumentar el peso de la parte herbosa de la planta en proporción mayor que la del grano. Los estiércoles ricos en abono provocan más fuerte producción de gluten y aumentan, por consiguiente, el valor del producto. El trigo se siembra al voleo o regularmente alineado. El cultivo alineado permite la labor de escarda, y da buenos resultados.

El trigo provisto suficientemente de savia nutritiva germina a la temperatura de cinco grados, florece en nuestros climas cuando la temperatura llega a 16 grados, y, finalmente madura a 24 grados.

En cuanto al rendimiento del trigo, el término medio que puede esperarse es de 25 a 40 hectólitros por hectárea de terreno cultivado. En Francia el rendimiento en general es de 1 a 12 hectólitros; en Inglaterra de 30; puede, por lo tanto, deducirse que, donde el rendimiento es mezquino, es porque se cultiva mal, sin los suficientes o convenientes abonos, o en terrenos que no se prestan al cultivo del trigo.

Un hectólitro de trigo de primera calidad, debe pesar cerca de 80 kilogramos, rindiendo una cantidad de paja que varía de 160 a 125 kilogramos.

II

Escanda mayor

Es una especie de trigo fuerte que se distingue del trigo generalmente conocido por la espiga, que es sencilla, más apuntada, más sutil; y por el grano que es más pequeño y más moreno que el trigo común. Su cultivo es común en Egipto, en Grecia y hasta en Sicilia, a pesar de los que afirman que su cultivo está concentrado en Alemania, y pretenden que ésta es su patria adop-

tiva. La mejor condición de la escanda es que prospera en terrenos en que no es posible obtener trigo (1).

Doctos agricultores hacen observar que, siendo la escanda entre los granos el que más germina, esta calidad le haría prefe rible en donde no se obtuvieran mejores forrajes.

Se cultiva del mismo modo que el trigo. La especie más pe queña.es tan poco productiva, en comparación con los demás ce reales, que, probablemente, nadie se dedicaría a su cultivo si no creciese en los terrenos más ingratos, que no dan centeno ni ave na, y si su grano no produjese el mejor y el más fino de los mo yuelos

Su cultivo es muy largo. Se le siembra en septiembre o a principios de octubre, y se recoge a fines de julio o principios de agosto, en los mismos países en que la siega del trigo se hace a fines de junio.

III

Centeno

El centeno crece en terrenos pobres y no teme su aridez; resiste a las malas hierbas y las domina. Madura antes de los grandes calores, y en los países montañosos resiste los descensos de temperatura en aquellos campos en que por esta razón no prospera el trigo Su producto es más seguro que el de otros cereales, por lo cual en diversas y extensas regiones es la base del cultivo de granos.

La variedad más conocida comúnmente es la llamada cen teno de invierno. Otra calidad es el llamado centeno de San Juan que se siembra en el mes de junio; éste se cultiva en pocas localidades, pobres en forrajes, a los que suple, cortándose en otoño. Las sequías frecuentes en nuestro país en los meses de verano, aconsejan su cultivo estival.

El centeno invernal se empieza a sembrar hasta en septiembre, especialmente en los países fríos, para darle tiempo de que germine antes de que sobrevengan los fríos rigurosos. No es, sin

(1) En España el cultivo de las escandas está limitado a la región del N. O. En Suiza también se cultiva.

embargo, preciso anticipar la siembra en los países en que los fríos no han de encontrarle ya crecido.

Soporta perfectamente los países secos, perjudicándole más bien la humanidad.

El centeno madura unos quince días antes que el trigo, pero se aconseja no cortarlo sin que llegue a la completa madurez; el producto es, por término medio, de 25 a 30 hectólitros por hectárea de terreno.

El uso del centeno va disminuyendo a pesar de que en nuestras provincias del norte empieza ya a mezclarse con la harina amarilla y grano largo para la panificación. Pero hay que declarar que los aldeanos, ya por su precio, más elevado que el del grano largo, ya por natural aversión a toda novedad, lo usan poco y comen el pésimo pan amarillo, espeso, ácido e indigesto.

El uso del centeno ha disminuído en algunas regiones de tal manera, que apenas se presenta en el mercado de cereales. De esto se deduce que una mercancía más cara, como el trigo, ha entrado a formar parte del alimento de los braceros, a consecuencia del aumento de sus jornales, y de la reconocida necesidad de mejor bienestar. Pero débese deducir que muchos terrenos, no adaptables más que al cultivo del centeno, han sido sembrados de trigo, con lo cual, en vez de dar buena producción de dicho grano, son inciertos y pobres productores de la substitución. Si el centeno deja de ser la base del pan de los aldeanos, puede ser útil elemento para los animales. Aunque solo se tuviese para este uso, se utilizaría con provecho la tierra que mejor le conviene y reduciría el cultivo de avena en tierras de buena labor, que se economizarían para el forraje.

IV

Cebada

La cebada es el cereal que más resiste al frío, y su cultivo se encuentra en toda clase de climas aun en los países de la alta montaña; se le cultiva en Suiza a 1950 metros de altitud. Su precocidad natural lo hace, sin embargo, adaptable aun en los países cálidos, y si no se encuentra en Italia, donde no se siente su necesidad, se encuentra en España, Egipto y Arabia.

Este cereal es de gran utilidad en los países del norte, en los que se emplea para la fabricación de cerveza.

En los países septentrionales y en el Mediodía del Africa, la cebada sirve para alimentar al caballo, pues la avena, en aquellas localidades es un alimento demasiado estimulante; se usa también para engordar a los bueyes, a los cerdos, los carneros y las aves de corral. En ciertos países pobres se emplea también para la confección de un pan que comen sus miserables habitantes. La cebada común debe ser sembrada en primavera, y aún antes, porque es muy precoz. Su cultivo está muy extendido en Alemania y en el norte de Europa; necesita mucho abono y fructifica bastante.

Algunas especies de cebada ofrecen particularidades características en su cultivo, con resultados satisfactorios. Una de ellas, conocida con el nombre de cebada de abanico, se produce en un terreno mediocre o frío y es la calidad preferida por los fabricantes de cerveza. Exige una tierra removida y rica, que agota rápidamente en el breve período de tres meses, que son los que emplea para llegar a la madurez; hay otra especie llamada pamela que es el único grano de primavera que puede sembrarse en los países meridionales de Europa. Su vegetación es rápida y su madurez precoz. Con su aplicación se utilizan los campos en que no ha podido sembrarse en otoño, o en los que el frío ha destruido la siembra.

La rápida vegetación de la cebada indica claramente que no le conviene el estiércol fresco, y que hay que procurarle abonos en estado muy soluble; la cebada prospera en un campo destinado precedentemente al trigo, pero éste se malograría en un campo de cebada, a menos que un nuevo y abundante estercolero hubiese restituido a la tierra su fuerza.

La recolección, por término medio, es de 25 a 28 hectolitros por hectárea en Inglaterra; en Bélgica llega de 35 a 40.

V

Avena

La avena ha servido durante mucho tiempo de alimento a los pueblos septentrionales de Europa; hoy se emplea sólo para alimentar al ganado y especialmente a los caballos.

Esta planta posee una propiedad muy notable y bastante preciosa: la de prosperar en toda clase de tierras; desafía la sequía y su fuerza de vegetación se apropia los abonos más descompuestos. En los terrenos de bosque recién cortado, ricos en materias leñosas, sobre estiércol fresco o más abundante de paja que de substancias fertilizantes, la avena prospera bien, y el trigo resulta mucho mejor sembrado después de una siega de avena. que sembrado de primera intención. La avena no exige grandes preparaciones del suelo, crece en un campo apenas removido y resiste a las malas hierbas.

La avena común, de invierno o de primavera, es la variedad más generalmente cultivada; la sembrada en primavera adelanta velozmente con vegetación muy rápida. A pesar de su rusticidad exige abonos alcalinos, de marga o cal, en los terrenos faltos de elementos calcáreos. Sufre los fuertes fríos, así es que no se la siembra en otoño sino en aquellos países en que hay que temer que la temperatura baje a 12 grados bajo cero. Se la puede sembrar también en aquellas tierras en que nieva a fines de otoño, pero en que el clima no hace temer los rigurosos fríos que hemos indicado.

Su cultivo tiene sus exigencias, y, especialmente, la de una mano generosa al sembrar por término medio cuatro hectólitros por hectárea. El rendimiento adecuado, calculado en Flandes, donde este cereal se cultiva cuidadosamente, es de 48 hectólitros, que corresponden a 2.930 kilogramos por hectárea; en países en que no es tan cuidado como el indicado, el rendimiento desciende rápidamente hasta una mitad, siendo de dos hectólitros por hectárea.

VI

Maíz

Es el pan del pobre labrador, que en los contratos de aparcería lo retiene para su alimento. De las tierras confiadas a su cuidado destina una parte al trigo, con cuyo producto pagará el arrendamiento. Por el temor de que pueda faltarle terreno para el cultivo del maíz economiza la siembra del trigo, limitándolo, según sus cálculos, a una superficie apenas suficiente para pro-



ducir el costo de aquella obligación. El restante terreno lo destina a los cereales que deben producirle alimento (1).

Si siembra en abril, contempla el campo de trigo, ya vigoroso y mientras ara la tierra vecina para depositar los granos de su maiz, exclama: Aquél, para él (para el amo); éste, para mí; aquel madurará antes; éste, dos meses después, quedará aquí desafiando la tempestad; pero también para él llegará su día, si Dios quiere.

La riqueza en potasa del maíz indica claramente que su cultivo exige abonos alcalinos; el estiércol debe ser impregnado de esta substancia, especialmente si se siembra en un campo en que le precedieron otros cereales o patatas. Nunca se obtendrá una buena cosecha sin haber echado antes una conveniente cantidad de abono.

Algunos lo siembran a mano, esparciendo los granos a voleo, mal sistema que luego hace lamentar al labrador ciertas lagunas, viudas de plantas, y otros sitios tan exageradamente poblados que le obligan a arrancar algunas de ellas para obtener la distancia conveniente. Los buenos labradores lo siembran en líneas regulares manteniendo la debida distribución, y aunque economizas la simiente, nada pierden de la superficie del campo y ahorran posteriores cuidados. Practicando este sistema, pueden, además utilizarse los espacios que casualmente, resultaron demasiado largos.

La habichuela es la planta preferida para este cultivo intermedio.

El de abril no es el único cultivo de maíz; apenas terminada la siega del trigo, el labrador, en vez de dejar que crezca la yerba y el trébol, convirtiendo el campo en un criadero de rastrojos, que le procurarán forraje para su ganado, siembra el maíz de otoño, que no se recoge hasta octubre, y el cuarenteno, llamado así, para indicar su rápida vegetación, la cual, sin embargo, aún en las más favorables condiciones atmosféricas no se completa en un tiempo menor de 80 días.

Son varias las especies de maíz; el blanco, el de estío, el de otoño y el rojizo, todos procedentes de Alemania.

La mejor siembra es la que se hace en días en que el terreno está seco, polvoriento. Prontamente, a la primera lluvia, aparece una hoja lozana, que se levanta formando una planta o caña que, alta y seca, semeja a la caña de azúcar. Todo se utiliza; ya crecido, algunos labradores cortan en sus extremidades destinándolas al alimento del ganado. Otros cortan del tallo las hojas que, verdes o secas, sirven

(1) No debe olvidarse que el autor de esta parte es italiano.

para el mismo fin. Estas exfoliaciones, que los labradores quieren justificar con el deseo de que maduren los granos, son perjudiciales a la calidad del producto, y sólo se justifican por su extrema necesidad.

Como los otros granos, el maíz exige estar limpio de hierbas, que viven en detrimento de la planta principal, y que se escarde la tierra alrededor del tallo cuando éste está tierno, amontonándola ligeramente en torno para lograr una lozana prosperidad, confiada a raíces poco profundas y, por lo tanto, no muy tenaces.

Al estar próxima la madurez, que no llega nunca completamente en la planta, se acostumbra a separar la mazorca del tallo, desnudándola, reuniendo en su parte posterior las hojas que la cubren, y se forman mazos que a cubierto de la lluvia, se cuelgan simétricamente, expuestas al sol. Es un sistema preferible al que otros aconsejan de desgranar la mazorca apenas recogida; y después de breves horas de esparcido el grano en la era, habiendo sufrido a menudo la lluvia otoñal y la humedad de la estación, lo amontonan en el granero; o, a falta de éste, lo esparcen en el cuarto de dormir.

Aún después de la recolección nada se pierde; las hojas más blancas substituyen con ventaja a las pajas del jergón, y el tallo sirve para alimentar el fuego o para lecho del ganado, o se quema en el campo fertilizándolo con las cenizas.

Del grano pueden extraerse los elementos de una cerveza bastante agradable y saludable, según dicen muchos destiladores, y especialmente lo recomienda el profesor Mantegazza en sus populares instrucciones; pero parece que hasta el presente no se han obtenido los apetecidos resultados.

El grano reducido a harina, además de procurar el alimento más económico, la polenta, al labrador italiano y al proletariado de las provincias septentrionales de Italia, es también la base de su pan (1). Tal vez el maíz, por su precio reducido, después de una abundante cosecha, substituye a la avena para los caballos y, aún averiado, para las destilerías de alcohol. Una cosecha mezquina de este cereal sería la miseria de muchos países.

(1) La "polenta" constituye en el norte de Italia el alimento ordinario de los campesinos; es una especie de gachas, bastante espesas y análogas a las que comen en muchos pueblos de Andalucía. La "polenta" no se hace sólo con harina de maíz; se hacen también con harina de castañas.

VII

Arroz

Es un cultivo que sólo puede realizarse, con resultado, en gran escala y con excepcionales medios. Aparte la extensión del terreno es indispensable su nivelación, siempre costosa, ganado vigoroso y fuerte para efectuar la siembra, labradores que resistan las más ímprobas labores, y abundancia de agua cuerdamente dirigida. por que el desagüe es una parte importantísima y muchas veces causa litigios y procesos. Creemos que, por todas estas dificultades, el cultivo del arroz se ha circunscripto a determinadas zonas, entre las cuales figuran la orilla izquierda del Pó y Valencia.

Se siembra en primavera, y después de esta costosa operación, efectuada en terreno pantanoso, se cubre de agua, que no debe ser estancada, sino escurrirse lentamente a los campos más bajos, y así sucesivamente, queda absorbida o se escapa.

El sol de mayo, junio y julio se refleja en aquella superficie haciendo poco saludables los países en que se cultiva el arroz, y tanta insalubridad es combatida por oportunas leyes que disponen que se cultive, por lo menos, a cinco kilómetros de las ciudades, y algo menos de las aldeas. No menos fatal para los labradores resulta la extirpación de las yerbas infectas, arrancándolas del fondo fangoso del agua, en que se hunden hasta la rodilla. Al arroz le perjudica bastante los días nublados, la atmósfera baja y la temperatura sofocante. Al acercarse la época de las recolección, en el mes de agosto, se suspende la irrigación, y el agua escurrida presenta una fétida superficie que, con la fuerza de los rayos del sol, desarrolla los más letales miasmas. El escaso y malsano alimento y la falta de bebidas generosas, hacen a los labradores muy propensos a las fiebres intermitentes, algunas veces perniciosas. Al llegar la época de la siega, que es muy fatigosa, los labradores se ven obligados a pagar a buen precio robustos operarios, que bajan de las tierras secas y montañosas, ávidos de lucro, y son bien pronto diezmados por la enfermedad, que no respeta ni a los individuos ya endurecidos por la fatiga si no disponen de abundante y reparadora alimentación.

Cortado, puesto en gavillas y extendido en la era, no han terminado todavía las peripecias de la recolección. El recalentamiento puede malograr el éxito si no se presentan días apropiados para la trilla. Después del trabajo del hombre, viene el del caballo, que

en grupos de ocho o diez, fustigados por un postillón, son lanzados al trote durante varias horas, con breves momentos de descanso. Terminada la trilla, aquellas pobres bestias pagan también su tributo a la enfermedad. Cuando el sol quema es el tiempo más propicio. Pasa el arroz al granero, donde se guarda todavía el grapo encerrado en cascarilla, del que sólo se saca al mandarlo a su destino. Esta última operación se hace con diversos pistones, movidos ordinariamente por la fuerza hidráulica, que no se limita a descascarillar el arroz, sino que a veces lo fracciona, necesitando luego cribarlo antes de ensacarlo. Por esto hay un arroz de grano entero y de grano fraccionado, cuya depreciación hace que se destine a alimentos de las aves de corral y a usos comerciales, lo que merma una parte del beneficio.

La adopción de la trilladora suprime la larga y costosa operación de la trilla por medio de caballos. Aún los más retrógrados acabaron por usarla, induciéndole a ello las estaciones lluviosas, que impedían el antiguo sistema, mientras las espigas perdían el grano, cuya consecución tantas fatigas había costado. No para en esto el perfeccionamiento mecánico, sino que entrega el grano completamente limpio de polvo y paja.

Teniendo en consideración lo costoso y cansador de este cultivo; su prolongada exposición a la intemperie de la estación estival; la insalubridad del clima y de las fiebres y la mortalidad que éstas producen, las enfermedades del grano, que en el campo y en el granero pueden reducir mucho los beneficios después de los muchos dispendios hechos para conseguirlo; la necesidad de cambio de simientes y las muchas exigencias y peripecias de esta producción, muchas veces nos hemos preguntado si valía la pena cultivarlo. Nos hemos convencido de que en donde la siega no resulta abundante, no se logra la conveniente remuneración; el resultado provechoso que se obtiene con otros cereales, a nuestro entender, no resulta en modo alguno en el cultivo del arroz.

Otro enemigo del arroz es un nuevo parásito que ha infectado los arrozales de la baja Lombardía y de la Novara; es un hongo que invade rápidamente la parte de la planta, que está debajo del agua, reblandeciéndola y tiñéndola de negro. Sus efectos son los mismos que los de otros parásitos, con el agravante de que matan pronto la planta. Hasta ahora son escasos los medios para atajar la enfermedad cuando ha invadido un arrozal.

Las especies de arroz son varias; algunas muy precoces, y aún hay una que puede ser cultivada sin la irrigación continua. El Ministerio de Agricultura de Italia distribuyó entre algunos cultivadores una muestra de esta clase; pero el abandono en que ha quedado la tentativa nos hace suponer que no daría resultado.

nisterio de Agricultura de Italia distribuyó entre algunos cultivadores una muestra de esta clase; pero el abandono en que ha quedado la tentativa nos hace suponer que no daría resultado.

El consumo de arroz, importantísimo hace treinta años, va menguando lentamente, aun en aquellas zonas en que el consumo era cotidiano, sirviendo de base para la alimentación de sus habitantes, los cuales muchas veces no disponían de otra cosa.

El peso medio del buen arroz es de 76 kilogramos por hectólitro.

VIII

Mijo y panizo

Dos cereales de poca importancia, y menos aún el segundo. No constituyen un cultivo anual directo, sino el accesorio de otro mayor; pero que se acostumbra a sembrar en campos en que ha sido segado el centeno o el trigo. El algunas localidades, por la especialidad del terreno que se presta a esta clase de cultivo, constituye un real y no indiferente producto. Madura en el breve espacio de 70 a 80 días.

El mijo contribuye, en pocas dosis con el maíz, a formar parte del pan del labriego de la Italia septentrional, y de ahí la denominación de pan de mijo, que todavía se usa en lenguaje popular para indicar el pan amarillo del maíz. El progreso y un laudable deseo de un mejor bienestar, que se va introduciendo, aun en las clases más pobres (han proscripto el mijo de la mezcla en la harina del pan), para quedar, junto con el panizo, destinados a la pollería y a los pájaros.

IX

Alforfón

Es un grano negro, de forma irregular, por sus prominencias puntiagudas, de las que está contorneada su superficie. Se le llama trigo de sarracenos, grano de alforfón, o simplemente alforfón.

Aunque es una planta del norte, le perjudican los fríos, la seguía, la escarcha, los excesivos calores y le son dañosas las lluvias en el período de la florescencia. Por este motivo prospera preferentemente en nuestros climas húmedos, en temperaturas moderadas, y nuestros agricultores lo cultivan después de los calores estivales, retardando la siega hasta fines de otoño, mientras que en donde se cultiva más extensamente se siembra en junio, recogiéndose a mediados de agosto; en Francia como en Italia, se siembra a fines de agosto y se siega en octubre (1).

Se siembra un hectolitro por hectárea, y aún algo más si la planta se destina a forraje o a ser enterrada como abono verde.

El alforfón se defiende por sí mismo durante la vegetación y no necesita cultivo; florece excesivamente y puede prolongarse una larga temporada si le favorece el buen tiempo. El peso medio varía de 55 a 60 por hectolitro.

Aunque no le conviene un terreno rico en abono, porque su vegetación se extendería en hojas, ahogando la florescencia, exige, sin embargo, mucho alimento, y su cultivo agota y seca el terreno, por lo que no se planta más que en lugares que no podrían destinarse a mejor uso. El labrador que trabaja a contrato y que, aparte el tanto de trigo destinado al amo, guarda para sí los demás productos del terreno, ahorra a su campo el cultivo del alforfón o la siembra por egoísmo, para desangrar un terreno cuando se ve precisado a dejarlo por término de arrendamiento.

X

Enfermedades de los cereales

Las plantas, como los animales, tienen sus enfermedades, que derivan, en la mayor parte de los casos, de la invasión de criptógamas parásitas, que secan las plantas y agostan su producto.

Las enfermedades más comunes en el trigo son: la producida por escarcha, que quema la flor o los botones; el tizón, el carbón, las caries y la roya, cuyos tristes efectos son reducir la espiga a

(1) En España se suele sembrar a fines de primavera y a voleo, en cantidad de un hectólitro por hectárea. La recolección se efectúa a principios de otoño.

polvo, no dejando más que el tallo a que estaba adherido el grano. Aunque no hay remedio contra el tizón, se recomiendan, sin embargo, ciertos antídotos contra las demás enfermedades, que no dependen de la influencia atmosférica, cuyos antídotos se pueden resumir en la selección más cuidadosa del grano destinado a la siembra.

A las enfermedades que atacan las plantas y que algunas veces destruyen sus frutos, debe añadirse otra, que puede desarrollarse en el grano, que es el recalentamiento. La experiencia ha demostrado que puede muchas veces prevenirse el desarrollo del recalentamiento y del consorcio de aquéllas; con la ciencia se obtienen otras ventajas, viniendo la química en ayuda de la agricultura. Se han publicado varios tratados reducidos a simples instrucciones, al alcance de todas las inteligencias, para conjurar los efectos rapidísimos de la enfermedad.

El centeno se halla expuesto a las mismas enfermedades que el trigo, pero la más frecuente es el cornezulo. No hay manera de evitarlo; se le encuentra muy a menudo en los terrenos montañosos. No hay más remedio que arrancar las espigas enfermas que el labrador debe distinguir al segar; es una excreencia córnea que ocupa en la espiga el sitio que debiera ocupar el grano. Si con centeno enfermo, mezclado con otro de buena clase, se elaborase pan, podrían resultar graves consecuencias.

Raíces Alimenticias e Industriales

Las raíces ocupan en nuestra época un puesto preferente en el cultivo del suelo. Se reproducen considerablemente dejando el terreno en estado de perfecta limpieza; exigen cuidados diversos del cultivo de los granos y de los forrajes, de modo que a unos perjudica la humedad o la sequía que conviene a otros. El cultivo de las raíces distribuye de un modo igual los trabajos agrícolas en las diferentes épocas del año, y mantiene constante la actividad del labrador, que sin esta labor pasaría, muy frecuentemente y tropezones, de un trabajo rudo a la inacción, que engendra la pereza. Además, con ellas se puede obtener durante el invierno alimentos de substancia alimenticia, aun cuando se extraiga el azúcar o se conviertan en azúcares sus féculas, las raíces devuelven a la tierra todos sus principios fertilizantes, en forma de abono.

Pero no hay que hacerse ilusiones sobre el valor de las raíces

como alimento. Destinadas a la nutrición, no son más que un alimento supletorio, complementario, porque sus partes constituyentes no se encuentran en ellas en la proporción deseada, ni son tales que pueden calificarse de verdadero alimento.

I

Patatas

Es una planta cuyas raíces producen muchos tubérculos que, cocidos, y preparados de muy diversos modos, son un buen alimento para el pobre y un accesorio en la lujosa mesa del rico. Estos tubérculos toman el nombre de la misma planta y su importancia alimenticia no fué conocida en Europa durante mucho tiempo; data, apenas del siglo XVIII.

Su cultivo creció repentinamente en grandes proporciones: en Francia se cultivaron en 1793 cerca de 35.000 hectáreas de patatas, en 1815 cerca de 350.000: y actualmente más de un millón.

Aunque esta planta es muy útil debemos declarar que su potencia nutritiva es inferior a la de los cereales, en la sensible proporción de una sexta parte; esto es, un kilogramo vale tanto como seis kilogramos de patatas.

Estas raíces tienen un sin fin de variedades, que es conveniente estudiar, para deducir los medios que convienen al cultivo. Citaremos las principales, que pueden reducirse a tres:

1º — La clase blanca, que ofrece gran número de poros: es muy productiva, medianamente farinácea y excelente, especialmente para el ganado.

2º — La clase amarilla, que presenta en su superficie menor número de poros y ojos que la precedente, tiene piel lisa, madura precozmente, es muy farinácea y de buen gusto.

3º — La clase violácea que tiene largos tubérculos cilíndricos y de carne resistente.

De estos tres tipos se deriva un número infinito de variedades.

Las patatas se reproducen sembrando sus gérmenes o sus tubérculos. Este último medio es el más económico, el más conocido y el universalmente empleado. Se corta la patata en pedazos y

cada pedazo dará vida a una nueva planta, advirtiendo que cada pedazo que se siembra debe tener por lo menos algún poro u ojo.

El campo destinado al cultivo de la patata debe ser a la vez ligero, movido y substancioso. Si es muy húmedo los tubérculos se pudren; si es muy seco la vegetación se interrumpe. Los mejores abonos son los que tienen sales alcalinas y estiércol formado por residuos vegetales.

En clima húmedo y suelo fresco las patatas no reclaman grandes cuidados. Así lo prueba el cultivo en Irlanda, en que esparcen las simientes en la superficie del campo y las cubren de tierra, abriendo un surco entre una y otra fila de sembrados. Si este cómodo procedimiento es muy conveniente en un clima muy húmedo resultaría infructuoso si debiera temerse la falta de lluvia en el primer período o cuando los terrenos fuesen áridos, por naturaleza. En este último caso nunca se recomendaría bastante una labor profunda que mantenga en la tierra cierta fresca humedad que asegure el éxito de la recolección.

Se siembra en primavera, y aún antes, según el terreno y la calidad que se elija.

La extirpación de las hierbas parásitas y los trabajos para remover la tierra, un arado ligero, constituyen el único cuidado durante la vegetación.

Salen de la tierra los primeros indicios en forma de nojitas que pronto se convierten en tallos revestidos ya de otras hojas y flores, que fueron muy apreciadas durante cierto período, cuando se empezó su cultivo

Hoy nadie se cuida de esto, sino más bien de examinar si las raíces se revisten ricamente de tubérculos. El labrador las respeta más que el hortelano especulador, el cual sabe que las primicias le serán pagadas a buen precio, y que sacarán más dinero vendiendo un kilogramo de patatas primerizas, del tamaño de una nuez, de lo que le valdría después cinco veces su peso.

La recolección se efectúa con una azada o azadón; con un golpe bien asestado y bastante profundo, se arranca del terreno de una sola vez la planta con las raíces. Con una mano se coge por el tallo y, tirando con cuidado para sacarla, se la sacude para que se desprenda de la tierra misma que cubre la raíz cubierta de fruto. Planta, raíz y fruto se dejan algunas horas sobre la tierra, mientras se continúa el trabajo para volver al punto donde se ha empezado a sacar las patatas de la raíz. El tallo, las hojas, y las raíces se destinan a estiércol, las patatas a alimento del hombre, y tal vez al de los

animales, o la destilación del alcohol, que hace la competencia al hambre del proletario.

La recolección, por término medio, es de 18 a 25.000 kilogramos por hectárea.

Desde 1840 son atacadas de una enfermedad que altera y tal vez destruye su fécula. Esta enfermedad asalta de pronto a la planta; primero se manchan las hojas con puntos obscuros, que acaban por ponerlas amarillas: una borrilla blanca recubre la planta. Después de



este fenómeno exterior, en poco tiempo, en dos o tres días es atacado el tubérculo, que presenta en su interior un aspecto marmóreo, debido a una materia colorante encarnada que, después de descender por el tallo, se infiltra en las partes feculentas hasta la médula.

Las causas de esta enfermedad no son bien conocidas. Se atribuye ora a la putrefacción del tubérculo, ora a una degeneración de la especie, y también a la presencia de un hongo microscópico del género botrytis. Los frutos, aún separados de la planta sembrada, no se libran de él; lo que puede hacerse es evitar la

epidemia ahorrando el tiempo, es decir, escogiendo aquella calidad de patata que madura más prontamente.

Cuando la patata se ve invadida de esta enfermedad, no sirve para nada; ni para alimento del hombre, ni del ganado; aún apresurándose, al apercibirse, a someterlo a la destilación, sólo se obtendrá escasa proporción de espíritu de pésimo gusto, que sólo podrá utilizarse para usos industriales.

II

Remolacha

Raíz destinada, en un principio, casi únicamente a la nutrición; desde hace algún tiempo es casi universalmente cultivada como raíz industrial. La creemos destinada a este uso para mucho tiempo, hasta que las colonias, que nos procuran el azúcar agrícola, no hayan perfeccionado completamente su sistema de cultivar y fabricar.

En los países en que se han instalado fábricas de azúcar, se cultiva en gran escala la remo acha, buscada y pagada en el acto. En los países alejados de las fábricas de azúcar y que carecen de medios de transporte económicos, la remolacha se cultiva sólo en los huertos, y se destina únicamente a la nutrición secundaria refrescante para vacas y cerdos.

La remolacha cuenta con diversas clases, de la cual la más estimada es una variedad de la remolacha de Silesia. Crece en la tierra, adquiere considerables proporciones, sus ríces son cortas, y su piel y su médula carnosa. Esta es la buscada casi exclusivamente por los fabricantes de azúcar. La remolacha de piel ruda y pulpa rosácea contiene mucha agua y fibras bastantes tenaces, y es aquella que, muy cocida, sirve, aun entre nosotros, de alimento, especialmente como ensalada. La remolacha de raíces largas, de forma casi oblonga, de piel y pulpa amarillentas, crece casi toda fuera de la tierra, y es más conveniente que otra alguna para alimento de ganado.

La remolacha empieza a vegetar cuando la temperatura se eleva a 7 grados. Se adapta a todos los terrenos, a excepción de aquellos completamente arenosos o calcáreos, y de los que fácilmente padecen la aridez, porque en éstos la planta sufre intermi-

tencias en su vegetación. En general, prefiere las tierras de media consistencia, más bien duras que ligeras, removidas y ricas en abonos. Para obtener un buen resultado, exige ser cultivada en campos bien cuidados, cuya fuerza gasta sólo en pequeña proporción especialmente si se deja su hoja sobre la superficie como abono.

Antes de llegar el invierno se debe trabajar la tierra para prepararla al cultivo de la remolacha. En cuanto sea posible, el azadón, debe penetrar profundamente, para que la raíz ahonde cuanto pueda; en primavera se pasa el rastrillo, se extirpan las hierbas, se esparce el abono y se le introduce en la tierra con surcos de arado. La siembra se hace con un aparato, o a mano, disponiendo las plantas en fila, separadas unas de otras por un espacio de 48 centímetros de ancho y 40 centímetros de largo. Para la siembra debe escogerse la época en que no haya que temer la escarcha, que destruiría la planta al despuntar sus botones. Se pasa el segundo cultivo cuando las plantas han alcanzado una altura de 20 a 30 centímetros; esta labor no debe retardarse, pues en la recolección se notarían las graves desventajas que acarrearía el haber descuidado esta práctica.

Se obtienen hermosas plantas y abundante cosecha sembrando en Enero y cubriendo el sembrado de una capa que le defienda del hielo, emprendiendo a mediados de abril el debido cultivo.

La remolacha crece durante todo el curso del año; pero cuando la temperatura media baja a más de 9 ó 10 grados durante algunos días, no puede esperarse un aumento de peso; especialmente en las tierras arcillosas, no conviene retardar la recolección, para evitar una enfermedad que entonces la amenaza.

El producto puede ser abundantísimo, hasta 100.000 kilogramos por hectárea de terreno, cuando está en un buen estado y bien cultivado.

La remolacha se consume también como forraje; un kilogramo de ella equivale a una potencia nutritiva de 4 k. de heno.

III

Nabos, zanahorias

El nabo es una planta hermosa que tiene una sola raíz gruesa, pulposa, blanca y comestible. Las hojas sirven de alimento al ganado y la pulpa forma parte de la cocina doméstica.

Hay varias especies, y entre éstas la más conocida para la cocina es la de raíces gruesas, redondas y achatadas. Crece en todos los terrenos y los exige abonados y trabajados. Son notables los nabos de Borguetto, de sabor azucarado y cuyo peso pasa a veces de dos kilogramos cada nabo.

En los países más enjutos se cultiva otra variedad, de forma oblonga; ésta se mezcla en el campo con el trébol y el maíz. Sirve únicamente para alimentar al labrador, que lo come hervido o asado al rescoldo. Su cultivo es fácil, y tan reconocido que nos dispensa de toda explicación.

La zanahoria es una raíz cónica, bastante larga, de color rojo amarillento. Se come cruda, cocida o condimentada, como ensalada. Exige terreno blando, substancioso y algunos cuidados por parte del cultivador.

Algunas raíces contienen gran cantidad de zumo azucarado y procuran un alimento sano y agradable, así al hombre como al ganado, y entre este último citaremos al caballo inglés, que prefiere las raíces de zanahoria a un pedazo de azúcar. Aún los bueyes, los cerdos y los carneros que se alimentan con zanahorias, tienen carnes más fuertes y sabrosas. No acaba aquí la excelencia de la zanahoria, cuyo zumo, obtenido por presión y condensado en forma de jarabe, se emplea con eficacia contra la tos, en las inflamaciones de estómago y de la vejiga. El mismo efecto se obtiene con la decocción. Esta raíz, por otra parte, puesta a fermentar, suministra un licor espirituoso.

Las cebollas, los ajos y la achicoria son también raíces alimenticias que se encuentran casi siempre en la cocina doméstica. Las cultivan ciertos hortelanos especialistas: a algunos agricultores les es a veces más conveniente la adquisición de estas raíces que su cultivo, el cual practican en pequeña escala y en condiciones de terreno no siempre favorable; no podrían ofrecerles ventajas, y menos el ahorro de gasto que en apariencia ofrecen.

IV

Conservación de las raíces

Las raíces pueden alterarse por dos razones: por el hielo y por su exposición a la luz.

Las perjudica, sin embargo, más que nada el deshielo súbito

que desorganizando las cédulas, la hace reventar, lo que ocasiona la fermentación pútrida. Para evitar este funesto accidente basta recubrir las raíces con una capa de paja, que no impide la congelación, pero asegura un deshielo graduado.

En los países en que se cultiva en grande escala la patata, se sirven para su conservación de silos, o sea cavidades de 50 centímetros de profundidad, a lo sumo, excavados en el terreno más seco que sea posible. Se cubre de paja el fondo de la cavidad, se colocan las patatas en un montón en forma de cono, se cubren de paja, y después con una capa de tierra de espesor de 50 centímetros. También se conservan de esta manera la remolacha, especialmente en los países meridionales, para la conservación de la semilla.

PLANTAS OLEAGINOSAS

El olivo, el sésamo, el lino, la colza, la flor de lis, son plantas que producen granos o pepitas de las cuales, mediante procedimientos especiales se extrae aceite que se consume luego como alimento o para usos industriales. Su cultivo se circunscribe a zonas especiales y, después de separado el fruto, la misma planta se emplea como combustible, o se utiliza para la industria o para otros usos de la agricultura.

Los procedimientos para extraer el aceite de los granos o de los frutos varía en la manipulación; pero todos se reducen a someterlos a la fuerza de presión, que puede ejercerse a mano, con fuerza hidráulica o de vapor, hasta que se reduce a una masa apretada, reconocible por el olor que exhala más que por los caracteres exteriores del antiguo fruto, que desaparecen por completo. El progreso de la mecánica ha sabido sacar mejor partido de la mayor fuerza de presión, y los residuos del fruto son siempre un buen abono cuando no se estima a alimento muy sano para el ganado, como el del lino que, prensado, triturado y reducido a polvo se mezcla con agua y se suministra como tónico y saludable bebida al ganado bovino. La bondad de estos residuos es debida a la presencia de todo el ázoe que contenía el fruto.

PLANTAS TINTOREAS

La rubia es tan importante para algunos países de Europa como puede serlo el añil en otras zonas ecuatoriales.

Las raíces de las plantas, secadas en estufas y sometidas a la máquina, se reducen a polvo y son destinadas al comercio; éstas pueden dar todos los tintes rojos que necesite la industria. La rubia se multiplica por la simiente: a veces, no obstante, es más conveniente replantarla con los retoños que en primavera suministra una planta vieja. La plantación se hace en abril o mayo; la recolección en noviembre. La caña o tallo muere cada año, pero las raíces se mantienen vivas, y si sufren la sequía recobran prontamente su lozanía a la primera lluvia, para continuarla en el terreno fresco, mientras la temperatura no baje a más de 10 grados. Se calcula que una hectárea de cultivo de rubia da 1.800 kilogramos de producto anual y 700 kilogramos de hojas, que son un buen alimento para el ganado.

La *caléndula obscura* contiene poquísimo índigo. De la planta se extrae una fécula de color naranja obscuro, tirando a moreno y de ahí su denominación de caléndula obscura.

El *glasto* se siembra en abril, pasa el invierno y madura en el mes de agosto subsiguiente. Se recoge cuando empieza a amarillear.

Una hectárea de terreno da hasta 2.000 kilogramos de glato del comercio: sirve para teñir de amarillo.

El *azafrán bastardo* es sólo conocido en el Mediodía de Europa. Se siembra en los primeros días de primavera; la distancia entre las plantas debe ser unos 60 centímetros; cuando las flores adquieren un color amarillo obscuro se cuelgan y secan a la sombra y sirven para teñir de rojo. De las flores que se aplican al arte de la tintorería se guardan también los pequeños granos llamados *grama de papagallo*, que en medicina se emplea como purgante. La recolección se hace en agosto.

El azafrán, aunque se puede cultivar en terreno mediocre, prefiere una tierra trabajada y fértil. En la profundidad que abre el azadón se coloca la cebolla procedente del anterior cultivo: la transplantación se hace en el mes de junio. Las primeras flores aparecen a fin de octubre; son poco numerosas en los primeros años. Recogida la flor se separan los pétalos. En el segundo año se cultiva el terreno limpiándolo de hojas secas.

La segunda recolección, que tiene lugar en la misma época

que la primera, sale más abundante, porque las flores han crecido considerablemente en número. Hecha la recolección se arrancan las cebollas, lo que debe también hacerse al terminar el segundo año. En los pistilos es donde se encuentra la materia colorante del azafrán. y la extracción de éste es el trabajo nocturno de la familia del labrador. Una familia compuesta de ocho personas, puede en una velada de tres horas, preparar 250 gramos de azafrán en hebra, sacándolo del centro de la flor: el pistilo.

PLANTAS TEXTILES

I

Cáñamo

El cáñamo forma la riqueza de muchas regiones. Su rápida vegetación hace que el cultivo pueda obtenerse en diversos climas. Exige terrenos frescos durante todo el tiempo de su vegetación; no resulta en las tierras tenaces; le dañan los vientos fuertes que, agitando y haciendo entrechocar las plantas, las derriba, o altera la fibra, cubriéndola de nudosidades, lo que le hace perder gran parte de su precio.

Aislado de toda otra planta, el cáñamo puede elevarse hasta 7 metros, el tallo adquiere entonces mucha resistencia y se ramifica; los filamentos de su corteza son tenaces y rudos y sólo se obtienen en hebras aptas para elaborar cuerda. A medida que las plantas son más espesas, el hilo que se levanta es más fino, porque no recibiendo del suelo más que una limitada nutrición, por la competencia de las plantas vecinas, adquiere menos desarrollo. Este hilo menos tenaz es el que se emplea para la fabricación de telas.

La rapidez con que crece el cáñamo nos advierte que requiere abonos ya consumidos, cuya avanzada descomposición le permita apoderarse de los elementos a medida que los necesita. Exige especialmente mucha cal.

El terreno destinado al cáñamo debe ser cultivado dos veces: una en otoño y otra en primavera. En abril se abren surcos de 5 centímetros de profundidad, se extiende la simiente en los mismos, y luego se recubre con la tierra que ha dado el surco abierto.

Se siembra de 150 a 200 *litros de grano* por hectárea, de modo que la distancia entre planta y planta sea de 4 á 5 centímetros, o sea de 350 a 400 plantas por metro cuadrado.

La recolección del cáñamo se hace en una o dos veces, según que el agricultor se contente con el filamento de la corteza o quiera recoger ésta y el grano maduro para la siembra futura.

Cuando se cultiva el cáñamo con objeto de extraer hilo para tejidos, se arranca de la tierra en manojos de 8 á 10 tallos, según la resistencia que opone la mayor o menor tenacidad del suelo; la tierra que se pega a la raíz se hace saltar sacudiendo el manojo contra el suelo y mejor aún contra un cuerpo más duro. Estos tallos se reúnen en haces de 5 centímetros de circunferencia. Terminada la extirpación, y aún en los días en que se va efectuando, se colocan los haces en el agua para su maceración: el cáñamo resulta menos blanco cuando se difiere la maceración.

Cuando se quiere recoger aparte el grano para simiente, empiezan por arrancarse las plantas machos, cuando han florecido, y las hojas amarillentas; queda en el campo un tercio de plantación hembra que, más libre, vegeta más prósperamente, y que se extirpa a su vez cuando las hojas empiezan a amarillear y los granos a tomar un color obscuro. Se atan en pequeños manojos, y en haces se colocan de pie, según su posición natural, exponiéndolos al aire y al sol, para que madure la semilla y, finalmente, se trilla para hacerla salir. Cuando un campo se cultiva en esta forma da un promedio de 283 kilogramos de esta última que hubiera podido obtenerse renunciando a las operaciones de sementera para cultivar sólo la 283 kilogramos de simiente y 689 kilogramos de hilazo, en vez de 780 kilogramos de ésta última que hubiera podido obtenerse renunciando a las operaciones de sementera para cultivar sólo la hilaza.

Los filamentos de la corteza de las plantas textiles están provistos de una materia resinosa que se opone a su separación del tallo hasta que se destruya tal materia. El medio adoptado hasta ahora para destruir esta resina consiste en provocar, por medio de la humedad y el calor, una fermentación que descomponga la goma resinosa.

Esto se logra sumergiendo la planta en el agua y dejándola allí hasta que se haya desarrollado la fermentación. Esta operación se llama maceración. Se efectúa con agua corriente, que se lleva la materia colorante: el cáñamo toma un hermoso color blanco amarillo que lo hace más estimable. En todo caso debe evitarse macerarlo en agua turbia, que da al cáñamo un aspecto detestable.

Si la operación se efectúa en agua estancada, la maceración

dura menos, por razón de su elevada temperatura; pero; el agua impregnada de substancias viscosas es causa de miasmas. De esto deducimos que el tiempo que exija la maceración será, con seguridad, más o menos considerable, según la temperatura.

II

Lino

El cultivo del lino aumenta a medida que se perfecciona la mecánica de los hilados. Su uso es cada vez mayor, con detrimento del cáñamo, que no por esto ha disminuído en precio, a causa de la cantidad de materia prima que exige la industria. Los múltiples usos a que se destina el grano del lino le hace más estimable que el de cáñamo, aunque con éste se obtengan muchos otros utilísimos productos.

El primer cuidado que exige el cultivo del lino es procurar la clase de simiente que mejor convenga al terreno y a las condiciones del clima, para que pueda recompensar lentamente los gastos y fatigas que produce. La clase más estimable es la que procede de Livonia, llamado lino de Riga. Tiene tallos muy altos, que no se extienden en ramificaciones, y dan poco grano, pero proporciona hilaza de la mejor calidad.

Sucede en el lino lo mismo que cuando se repite la misma simiente: la planta se hace más débil a la segunda generación, haciendo preciso renovarla con simiente nueva cada dos años, por lo menos.

El lino exige un terreno en el que se cuentran fosfatos y silicatos alcalinos que puedan proporcionar la sílice soluble. Por esto en los países donde mejor se conocen las necesidades de esta planta, como en los Estados Unidos e Inglaterra, se esparce en el terreno sal marina, observándose que esta mezcla favorece mucho a la vegetación.

La raíz del lino profundiza mucho en el terreno, nutriéndose por sus extremidades. Precisa, pues, que la tierra se cultive profundamente, y que el abono esté repartido en todas las capas de terreno en que esté cultivado. Las capas más profundas del suelo son ordinariamente las que menos provistas están de principios fertilizantes: subtancias fecundantes penetran en ella lentamente

si no se remueve la tierra para depositarlas bien. El cultivo del lino exige ciertos intervalos en la rotación del cultivo, a fin de que las capas puedan, por efecto de la filtración, recuperar otra vez los elementos nutritivos. En algunas localidades en que el terreno tiene poca profundidad se planta de nuevo después de tres años, en otras más profundas se tarla a veces hasta nueve años.

La profundidad a que debe llegar el abono explica el abundante estrecolado que se da al lino, porque si se le esparce únicamente en la superficie no filtra a la debida profundidad sino por medio de la lluvia, que se carga de aquellos principios solubles para llevar el abono adonde es necesario. Pero un campo destinado a este cultivo puede, en compensación, someterse a otros productos sin necesidad de abonarlo.

El lino es fecundo en todos los terrenos reposados; sólo rechaza las tierras que tienen mucha sosa o cal, y que falta arcilla; soporta mejor la exposición al Septentrión que al Mediodía.

El lino se siembra en otoño y en primavera. El de otoño produce más granos; pero su hilaza es de clase inferior. Los fríos rigurosos son algunas veces dañosos a la planta en otoño.

Se siembra en líneas y se emplea 200 kilogramos por hectárea. La sementera es más remuneradora si llega a 380 kilogramos, cuando se quiere obtener un lino de primera calidad. El cultivo se empieza cuando la planta ha llegado a una altura de tres o cuatro centímetros.

La planta, que desde un principio presenta una vegetación lenta, crece rápidamente después del cultivo, si no carece de humedad. En Sicilia vése florecer el lino hasta en febrero, retardándose más a medida que nos remontamos al Norte; en Bélgica florece algunos meses después. En Italia, en la provincia de Cremona, y mejor aún en los alrededores de Cremona, se produce lino de renombre general en el comercio. La madurez del grano se efectúa quince días después de la florescencia.

Para los trabajos ulteriores, comprendiendo el de la maceración, que deja el tallo libre de las fibras textiles, se sigue el mismo procedimiento indicado para el cáñamo.

En una hectárea de terreno se pueden recoger 300 kilogramos de grano o igual peso de hilaza. (Véase la nota al final de esta parte de la obra).

OTRAS PLANTAS DE CULTIVO

I

Tabaco

Hay gran número de especies de tabaco: la que más se cultiva en Europa es la hoja larga; la que se produce en Virginia tiene a veces la hoja mucho más estrecha. La calidad cultivada en Europa, aparte la de hoja larga, suministra más abundante cantidad que la otra.

Los tabacos más apreciados son los de Cuba, Virginia y Maryland, en América; y en Europa, el de Holanda y el de Alemania, Salónica es la ciudad de Levante en donde radica el mercado de tabaco.

Las primeras simientes fueron importadas a Europa en 1559, y el primer cultivo en Italia se verificó en 1559, en Toscana, por el obispo Tornabuoni, que distribuyó la simiente que le había entregado su sobrino, Nicolás Tornabuoni, embajador en París. A pesar de las persecuciones, tasas y excomuniones su consumo fue aumentando, y con él el cultivo, que se extendería aún más si fuese declarado libre o no estuviera monopolizado por el Estado, que lo vende a un precio que representa el triple de lo que cuesta en el extranjero.

El tabaco exige abonos màs fuertemente azoados que los que se obtienen en los establos; exige ante todo, estiércol ya descompuesto y fácil de absorber pero no se asimila más que las partes solubles. El tabaco crece en toda clase de terrenos, desde el más fuerte al más arenoso; sin embargo, le son más favorables los terrenos nuevos y frescos.

El tabaco es siempre replantado; el pequeñísimo tamaño de su simiente sería un obstáculo para la división de las plantas. En el Norte se siembra en la superficie para obtener las plantas en breve tiempo, y cuando llega el momento de la plantación, se esparcen ricos abonos fecundantes. Se entierra a una profundidad de 8 á 10 centímetros y se rastrillea dos veces.

Después se abren surcos a la distancia deseada para colocar las plantas, abriendo un hoyo que se rodea con la misma tierra. Las plantas deben tener tres o cuatro hojas. Se aguarda después de 15 ó 20 días para el primer cultivo; cuando las plantas han alcanzado la

altura de 30 centímetros, se procede al segundo y se vuelve a calzar ligeramente. Por último, cuando la planta empieza a mostrar sus botones floridos es cuando se corta la punta a una altura conveniente para que las hojas del tallo puedan adquirir su mayor desarrollo.

Cuando la planta ha sido podada, los tallos o gérmenes auxiliares tienden a desparramarse, produciendo ramificaciones laterales. Si se quiere obtener un buen producto es preciso destruir todas las ramificaciones, vegetación inútil, a medida que se van desarrollando. Cuando las hojas amarillean o se inclinan hacia el suelo, es el momento propicio para la recolección. El cultivador inteligente empieza por quitar solamente las hojas más altas a medida que se doblan, y así hasta la base; pero esta paciente operación la hacen pocos y generalmente la recolección se efectúa cortando la planta a ras del suelo, o separando del tallo las hojas una a una. Después sólo resta hacer secar la cosecha, operación que no pertenece a la agricultura y que exige ciertos cuidados especiales.

El tabaco renta en promedio 1.200 kilógramos de hojas por hectárea, pero varía según el número de plantas que se cultivan, para lo cual se toman varias disposiciones. En Francia se plantan solamente 10.000 plantas por hectárea, y, por consiguiente, una por metro cuadrado; en Flandes se plantan 40.000 y aun 50 mil por hectárea, o sea una planta por cada 50 centímetros. En Italia está regulada por leyes especiales.

II

La vid

La vid es la principal riqueza para muchos países de la zona templada: es la planta que procura la mejor bebida en las mejores condiciones de cultivo. Mientras en los países septentrionales es preciso dedicar las más fértiles tierras al cultivo de la cebada y del lúpulo, la vid se produce y la uva madura en terrenos que no tolerarían los cereales. En la parte cálida de la región templada tiene la ventaja de substituir con un cultivo casi cierto otro de resultados menos seguros; es uno de los que exigen menos trabajo relativamente al producto; hace productivas las tierras incul-

tivables, utilizándolas en toda su extensión; se propaga en todos los terrenos, aun en aquellos que sólo presentan parcelas improductivas, y consume poco abono.

Las variedades de la vid son prodigiosas, más o menos precoces, más o menos fecundas; se ha llegado a recoger más de 1.300 variedades en un solo vivero.

Pueden, sin embargo, subdividirse en dos clases: las vides que producen mucho, pero que el vino es de calidad inferior, y las vides que no producen tanto, pero proporcionan vino selecto, de excelente calidad. En esta distinción no se tiene en cuenta las vides que producen uvas comestibles, destinadas al consumo sin preparación alguna, o a la conservación, que son especialidades que constituyen un ramo del comercio de no despreciable beneficio para los que se dedican a él casi exclusivamente.

Raras veces se cultiva en una viña una sola calidad, sino que se le asocian otras cepas, según sus cualidades. Por ejemplo: si el vino de una viña resulta dulce por falta de fermentación; si tiene poco espíritu, se corrige este defecto añadiéndole alguna clase que presenta las cualidades distintas. Si con facilidad produce poco o se agria, se añaden a la viña plantaciones que posean mucho tanino, las cuales están indicadísimas. Otro tanto puede decirse de los mostos que fermentan mal por falta de la debida proporción de agua. Escogiendo siempre las plantas convenientes se da color al vino que carece de él, sin alterar sus cualidades ni recurrir a tinturas.

Debiendo, sin embargo, prever que esto pueda ocurrir, se añaden nuevas plantas que no alteren el tipo del vino; es preciso hacer una selección cuidadosa y procurar que las nuevas plantas que se introduzcan en la viña lleguen a su estado de madurez, al mismo tiempo, o muy próximo, al en que maduran las uvas existentes.

La vid tiene una vegetación lozana. La vemos abandonada a sí misma apoderarse de los árboles vecinos enlazando sus sarmientos a las ramas, y con tal apoyo remontarse a las más altas cimas; vemos partir de una sola cepa diversas ramas, que se dividen y subdividen hasta cubrir un vasto patio, un pórtico o un edificio con sus hojas y con sus racimos. El verdadero carácter de la vid la coloca entre las trepadoras, y precisamente en el aire es donde produce la mayor cantidad de frutos, con detrimento, sin embargo, de la calidad, porque la uva no recibe más que el calor difuso en el aire, y no el que reverbera en la tierra. Los racimos altos, en el aire, son acuosos, poco dulces, conteniendo sólo los ácidos ya

libres. Por este motivo, la mayor parte de los cultivadores se han decidido a conservar la vid a baja altura, por medio de la poda.

La vid es sensible a los grandes fríos, los fuertes hielos rajan los troncos y atacan las raíces; aún varios años después se nota tal efecto en el momento en que los tallos empiezan a abrirse. También la escarcha puede acarrear graves daños. La vid absorbe una gran cantidad de agua del terreno. Es, sin embargo, una de las plantas que más resisten la sequía porque sus raíces tienen una considerable potencia de absorción.

La viña puede dar resultado aun en terrenos de naturaleza muy distinta; es, no obstante, preciso evitar los terrenos arcillosos, demasiado compactos, demasiado húmedos, y los demasiado ligeros como la arena.

La vid se multiplica por la simiente, por el brote, por acodo y por injerto; o sea, enterrando simiente especial, cortando un brote, introducido en el suelo echa raíces, doblando bajo tierra una ramita que se convierte en raíz, o inoculando al trozo un botón o brote de otra planta. El sistema de brote o el del injerto son hasta ahora los más usados.

Examinemos ahora los grandes cultivos de la viña. Brote es una ramita o sarmiento de un año, que se corta de una vid de reconocida buena calidad, que se entierra en primavera, echa raíces y se transforma en planta. El acodo es igualmente una ramita que se entierra en el suelo sin separarla de la planta madre, de la cual se desprende cuando ha adquirido suficiente desarrollo.

La poda de la viña se hace cada año; en gracia a la brevedad que nos hemos puesto, nos limitaremos a indicar lo que más debe ser tenido en cuenta al efectuar esta operación, extractándola de un reputado tratado de viticultura francés.

Al cumplirse el primer año de una plantación, después de haber extirpado todos los vástagos que han vegetado al pie del sarmiento, se corta la rama principal, dejándole una sola yema, un solo tallo. En la poda del segundo año se deja hasta la segunda yema, y se obtiene una bifurcación; en el tercer año se deja la tercera y la vid está suficientemente ramificada; la vid está ya completa. Si la vid tiene mucha fuerza y tiende a desparramarse, se puede dejar una cuarta y hasta una quinta rama; el todo, dispuesto en forma de copa o vaso, producirá ramitas o sarmientos que se someterán a la corta anual.

La vid está así formada por tres, cuatro o cinco ramas principales; en el mes de febrero se cortan los sarmientos de todas las

ramas, a excepción de uno solo, el más vigoroso, que se poda sobre el tercer botón. En algunas viñas en que la planta es muy vigorosa, se conserva un sarmiento cortado por el octavo o noveno botón, y se dobla en forma de asa de un cesto, sobre sí misma. Esto es lo que se hace en Borgoña, país vinícola por excelencia. En Italia se hace subir la vid a los árboles, formando de uno a otro hermosos arcos de racimos, que presentan bellísimo aspecto. Esto se explica por la humedad del terreno, que enfriaría el fruto antes de



su madurez si no estuviera distante de la tierra, y, por lo tanto, muy aireado. En los alrededores de Roma las vides son sostenidas por caños; en las provincias meridionales las ramas de una planta se atan a la copa vecina, para que mutuamente se sostengan. En otras localidades el agricultor se sirve de palos colocados horizontalmente a cierta altura, sobre los que se apoyan los

sarmientos de una o muchas cepas. Es un sistema de cultivo muy antiguo, practicado todavía, especialmente en las vides que se adosan a las casas (parras), en que el fruto no llega a su completa madurez, y en los huertos y jardines, donde se desea obtener el fruto, y gozar de un lugar frescamente sombreado. Encuéntranse también uno o más sarmientos reunidos en un grupo, cuyas ramas, guiadas en forma de cruz, aseguradas a pequeños postes, resultan de muy buen ver, por su colocación; pero sólo en contadas localidades da una buena producción. Otros colocan un palo en cada sarmiento, manteniendo la vid baja, reducida a pocas ramas.

Este último parece ser el sistema preferido por muchos agricultores, cuando no lo vedan las condiciones del terreno.

A medida que la vid envejece, las ramas se alargan, el sarmiento engruesa, las raíces ocupan gran espacio y es preciso atender a tal estado de cosas, que amenaza con una inoportuna fecundidad. Entonces es preciso decidirse entre dos sistemas. Consiste el primero en cortar la vid que está envejecida, y después de un intervalo de tiempo más o menos largo, mejorando el cultivo del fondo, proceder a una nueva y general plantación. El otro sistema consiste en no esperar que la vid esté vieja, enterrándola y haciéndola aparecer en otro sitio. Ya hemos dicho cómo se hace esta operación, que exige inteligencia y fatiga. Se prepara el sarmiento que se quiere propagar, preparándole la tierra baja que le rodea, y se cortan del tronco todas las ramas, a excepción de la que se destina a la reproducción. En un surco recién abierto se le dobla sin cortarlo ni estropearlo; se cubre con la tierra fecundada en el estiércol, dejando fuera sólo la extremidad, es decir, la cabeza de la rama; doblada y escondida. Y así sucesivamente con todos los sarmientos de la viña. Las ramas enterradas se convierten en raíces; lo que sale de la tierra se convertirá en nueva cepa, y se procede con ésta como con una planta nueva. Uno y otro sistema nos demuestran la necesidad de renovar la viña cada cierto número de años; de otra manera, envejecida sólo dará escasa y mala recolección. Todas estas explicaciones fueron sabiamente resumidas por el ilustre historiador César Cantú, quien, en su obra *Carl'Ambrogio di Montevecchia* expone este sabio precepto. Carlos Ambrosio dice a sus vecinos: —Yo respeto mucho los nogales que plantó mi abuelo; más que las moreras plantadas por mí, cuido las que plantó mi padre; pero las vides . . . ¡oh, éstas me las planto yo y me bebo el vino!

Según las localidades, y en una misma viña, según las clases

maduran las uvas en diferente época. Nunca se recomendará bastante que el fruto madure en la misma planta, y que, de común acuerdo, establezcan los propietarios el día en que deba empezar la vendimia, para evitar posibles hurtos campestres, que redundarían indefectiblemente en perjuicio del que, cumpliendo su deber, esperase la completa madurez. Esta costumbre, muy común en el Piamonte, debería generalizarse en provecho de los cultivadores.

Una fatal enfermedad castiga duramente la recolección desde más de veinte años; se conoce por una criptógama que se desparrama sobre las hojas y los racimos, seca los granos, si son pequeños, y los hace reventar si son gruesos, destruyéndolos completamente. El azufre, esparcido en polvo en las partes verdes de la vid, es un preservativo casi infalible contra la terrible plaga. Se ha observado que la acción del sulfato de cobre es más activa cuando se presentan los primeros síntomas de la plaga y mejor aun antes de que aparezcan. Es también loable práctica sulfatar antes de la florescencia, repetir la operación cuando los granos del racimo son del tamaño de perdigones de caza, y, por último, cuando llega a dos tercios de su tamaño. Esta operación la limitan algunos a dos veces sólo, lo cual es peligroso; nosotros recomendamos que el agricultor se asegure de la bondad del producto que emplea para el sulfatado, advirtiendo que la operación será de resultados más activos si se efectúa en las horas más calurosas del día.

ELEMENTOS DE MEDICINA

Prefacio

La salud es lo primero y el más precioso de los bienes. El hombre sin salud es infeliz: pobre o rico, vive continuamente sufriendo, constituyendo una carga para sí mismo y para los que le rodean. Querría hacerse superior, vencer, pero no puede; si la fuerza de voluntad le anima, pronto le abandona, y desmaya, porque hasta la misma voluntad se hace impotente.

Conservar la propia salud cuando se tiene, recobrarla cuando se ha perdido, debe ser no sólo el cuidado, sino el deber de cada uno. Pero, ¿cómo se conserva la salud? ... Muchos libros se han

escrito a este propósito y los griegos tuvieron una diosa especialmente encargada de proteger la salud; la diosa Igea, de la que se deriva el nombre Higiene, ciencia que indica lo que debe hacerse para evitar en cuanto sea posible, las enfermedades. Desgraciadamente, no todos pueden cumplir las necesarias prescripciones para conservar la salud. La higiene lo abarca todo, ejercicio, ocupaciones, habitación, vestido, viajes, alimentación; no ha olvidado nada... a excepción de procurar los medios de satisfacer estas exigencias.

Contentémonos, pues, con la siguiente receta, que es accesible a todos: "Para conservar cuanto es posible, la salud, son necesarias la sobriedad y la temperancia así como también es menester conservar en equilibrio el cuerpo y el espíritu; hacer, en fin, todos los esfuerzos posibles, para que el ánimo éste siempre tranquilo y sereno"

¿Cómo se recupera la salud cuando la hemos perdido? Para muchos esto es, desgraciadamente, una cosa difícil y con frecuencia imposible, porque es preciso gastar tiempo y dinero.

Pero, como en muchos casos, la pérdida de la propia salud es resultado de la indiferencia o de la ignorancia, para los que no se cuidan a tiempo, ni de modo conveniente, las pequeñas indisposiciones que sobrevienen accidentalmente o por imprudencia nuestra, nos parece que publicando un buen libro, en el que se encuentren anotadas todas las afecciones, enfermedades e indisposiciones, a que estamos sujetos, con los medios de ponerles inmediato remedio, prestaremos un gran servicio. Esto es lo que vamos a intentar, recogiendo, en forma fácil para la consulta, instrucciones de hombres eminentes en el arte de curar, y exponiéndolas en forma familiar. Este es el fin que nos proponemos. Prescribir lo que debe hacerse al manifestarse todo mal, poner a todos en disposición de cuidar a tiempo y aun curar algunas incomodidades físicas, cuyo descuido puede ser causa de tristes consecuencias; advertir, en fin, a los enfermos de los casos en que deben consultar al médico, y, sobre todo, ponerles en guardia contra los remedios vulgares de los llamados curanderos o charlatanes. Este es nuestro objeto. Con esto creemos dar la receta más segura y más eficaz para recuperar la salud cuando se ha perdido.

Abatimiento. — Se manifiesta con disminución de fuerzas, tristeza, decaimiento. El ejercicio, la distracción, una alimentación reconstituyente y con frecuencia los baños fríos, son los medios más

eficaces para combatirlo. El abatimiento en los niños no debe nunca descuidarse, pues con frecuencia es indicio de una enfermedad.

Abceso. — Tumor formado por la reunión de humores corrompidos que terminan ordinariamente con la supuración. Cuando se forma produce en la parte que va a salir, rubicundez, inflamación y dolor. Convienen las cataplasmas de arroz y de harina de linaza, comprimidas, empapadas en una fuerte cocción de raíces de altea y renovarlas con frecuencia.

Acedia o acidez de estómago. — Dilúyase una cucharadita de magnesia calcinada en un cuarto vaso de agua ligeramente azucarada y bébase de un sorbo. Repítase cada hora.

Acceso. — Es la vuelta fija y periódica de las fiebres intermitentes. (Véase fiebres).

Afta. — Pequeñas úlceras superficiales en forma de bolitas blanquecinas circunscriptas que desaparecen tocándolas con una pluma, o con las barbas de una pluma mojada en una infusión vinosa concentrada o de salvia. Si causan dolor, se mojan con una solución de algunas gotas de láudano con cebada, malvavisco o leche. Se ayuda el éxito del tratamiento local con bebidas frescas. Si persisten es necesario consultar a un médico; con frecuencia son producidas por un embarazo gástrico.

Ahogo. — (Véase asfixia).

Aliento fétido. — Se cura haciendo todas las mañanas gárgaras y buchadas con vinagre puro convenientemente aguado y sorbiendo por la nariz algunas cantidades de lo mismo.

Después se repetirá la operación, pero con una infusión compuesta de un litro de agua, veinte gramos de alcohol puro y un puñado de raíz de lirio de Florencia, que deberá estar en infusión por espacio de dos semanas.

Repítase la limpieza de las fosas nasales por la mañana y tarde, por espacio de varios días y se verán sus positivos resultados.

Almorranas. — Nada más positivo para este mal que la aplicación de sanguijuelas, pero las personas que por repugnancia u otra causa no quisieran usarlas, deben derretir un trozo de tocino salado del más añejo y la grasa que suelte unirla con cera blanca, untando con la pomada resultante la parte dolorida.

Angina. — Es una fuerte inflamación de las partes situadas en el fondo de la garganta. La dificultad de tragar y la hinchazón de las partes enfermas son los síntomas de la angina, que puede ser simple o lardácea. En uno y otro caso, es indispensable

la intervención del médico. Mientras llega, conviene que el enfermo se meta en la cama, administrándole una decocción tibia de malva, de violeta, de cebada o cualquier otra decocción calmante, dulcificada con un poco de miel. Si la sangre acude violentamente a la garganta, está indicando un pediluvio, añadiendo al agua ceniza o sal. En los niños surte mejor efecto las cataplasmas de mostaza, que se aplican primero a los pies, después a la pantorrilla y luego a la parte interna de la pantorrilla. No es conveniente quitarlas en seguida esperando que el dolor se haga muy vivo.

Ansiedad. — Es un estado de agitación de ánimo; la inquietud. Basta para hacer pasar este estado espasmódico, disolver en la boca un terrón de azúcar, sobre el que se hayan vertido de ocho a quince gotas de licor de Groffman, o beber medio vaso de agua azucarada, al que se hayan añadido dos cucharaditas de flores de naranjo, o un poco de agua de melisa, en la que se hayan vertido algunas gotas de éter.

Apoplejía. — En lenguaje vulgar se da este nombre a todas las congestiones y golpes de sangre. Distingamos, pues, cuando es un desvanecimiento, un síncope o una apoplejía fulminante.

Cuando no se trata de un ligero desvanecimiento, es preciso recurrir inmediatamente a un médico, alejar las personas que nos hayan de prestar ningún auxilio, tener, si es posible, al enfermo sentado o tendido horizontalmente, con la cabeza descubierta y el cuerpo libre; desabrocharle, quitarle todos los lazos y ataduras que opriman los miembros, como los tirantes, el corsé, ligas, etc.; mantener una corriente de aire fresco, calentar los pies con mantas calientes o botellas de agua hirviendo, friccionando fuertemente el estómago y los miembros con vinagre o alcohol muy caliente. Después de algunos minutos se aplican sucesivamente sinapismos en las piernas, en los muslos y en los brazos, aplicando a la cabeza trapos empapados con agua fría o helada. Debe evitarse en todo caso hacer tragar al paciente cosa alguna, limitándose, cuando vuelve en sí, a administrarle algún cordial, un sorbo de vino generoso, o hacer que disuelva en la boca un terrón de azúcar sobre el que se habrán vertido algunas gotas de esencia de menta.

Asfixia. — Es un estado de muerte aparente o inmanente, ocasionado por impedimento material en la respiración o por introducción en los pulmones de un aire viciado o de un gas diferente del aire atmosférico. Los remedios varían según los casos de asfixia.

Asfixia por ahogamiento, anegamiento, sumersión. — Alejar a los presentes del asfixiado; no colocar a éste boca abajo ni suspendido por los pies con el pretexto de hacerle vomitar el agua que pueda haber trabado. Despojarlo, lo más pronto posible, de las ropas empapadas, tenderlo, preferentemente sobre el costado derecho, con la cabeza levantada y un poco inclinada hacia adelante. Enjugado y envuelto en paños calientes, debe abrigársele, aunque sea por fuerza, la boca, que se mantendrá abierta colocándole un corcho entre los dientes, meter los dedos en la boca tocando el fondo con una pluma para provocar el vómito. Al mismo tiempo, provocar el calor con fricciones practicadas con cepillos o trapos de lana, o a falta de otra cosa, con la mano desnuda y seca. Calentar los miembros con mantas calientes o botellas de agua hirviente. Debe provocarse la respiración, para lo cual es muy conveniente comprimir fuertemente la boca del estómado con las dos manos aplicadas horizontalmente, extendidas, levantándolas alternativamente para apretar y dilatar el tórax imitando el movimiento de la misma respiración. Si con todo esto no se lograse obtener la respiración, se introduce artificialmente aire en los pulmones del ahogado cerrándole la nariz e introduciéndole aire en el pecho, aplicando la propia boca contra la suya, o comprimiendo una vejiga llena de aire, o empleando instrumentos propios para el caso (Mantegazza). Cuando el órgano respiratorio empieza a recobrar sus funciones, no deben cesar las fricciones, especialmente en la parte del corazón, procurando calentar al ahogado, al cual, una vez vuelto en sí, se suministrará, cada cinco minutos, una cucharadita de licor, caña o aguardiente. Si a pesar de los cuidados antedichos, el ahogado continúa sin conocimiento, llámase a un médico, el cual apreciará si debe dársele una sangría, y si debe ser en el pie o en la vena yugular.

Es preciso no cansarse, ni considerar el caso desesperado, sino cuando lo declare el médico. Se ha dado el caso de volver a un ahogado a la vida después de seis horas de cuidados infructuosos.

Asfixia por estrangulación. — Cortar la cuerda, sosteniendo el cuerpo del desgraciado de modo que no sufra una sacudida; desnudarlo inmediatamente y ponerlo en la cama con la cabeza un poco levantada. Procurar reaccionarlo con los medios que hemos indicado en la asfixia de los ahogados.

Mientras se prodigan estos cuidados que pueden ser suficientes cuando la estrangulación no se ha consumado, o ha sido percibida algunos minutos después, no dejar de llamar al médico; él

solo puede indicar lo que debe hacerse. Sin embargo, si tardase en llegar, y el rostro del estrangulado se amoratara o enrojeciera, recúrrase a la inmediata aplicación detrás de las orejas, y en cada sien, de media docena de sanguijuelas.

Aplícanse sinapismos muy fuertes en los pies y lavativas calientes y excitantes.

Asfixia por gases no respirables. — Estos gases son los producidos por la combustión del carbono, por la fermentación del vino, por las emanaciones de los estercoleros, cloacas, etc. Alejar los espectadores; desnudar al enfermo y procurarle aire pero en gran cantidad, sentándole en lugar muy aireado. Recúrrase a las fricciones, rociar el cuerpo y especialmente la cara, con agua fría y mejor aún, con agua clorurada, que se prepara en la proporción de agua.

Después de estos primeros auxilios, mientras se espera al médico, envolver al asfixiado con mantas de lana, alternando las aplicaciones de paños calientes sobre la espalda, en el vientre, y en el pecho, rociándole con agua fría; practíquese la respiración artificial suspendiéndola apenas vuelva a latir el pulso al reanudar la respiración. Entre los medios auxiliares más útiles, citaremos el pasar por debajo de la nariz vinagre, amoníaco, agua de colonia, rhum o aguardiente.

Asfixia por el frío. — No es conveniente restablecer el calor sino lentamente; no transportando por tanto al asfixiado inmediatamente a una habitación caliente, no metiéndolo en una cama calentada, ni como hacen algunos campesinos, cubrirlo de estiércol caliente.

Conviene una habitación sin fuego, compresas de agua fría en todo el cuerpo, fricciones con nieve o con pedazos de hielo. Si vuelve en sí, colocarlo en una cama, no calentada, y darle a beber medio vaso de agua fría con unas gotas de aguardiente, de agua de Colonia, o melisa; más tarde vino aguado y tibio. Si el amodorramiento persiste, hágasele beber agua con vinagre, administrándole alguna lavativa de agua. La vida puede retornar aun después de quince horas de muerte aparente.

Asfixia por calor o por insolación. — Conducir al enfermo a un lugar fresco y aireado. Darle una sangría aplicándole diez sanguijuelas detrás de las orejas y otras tantas en el ano. Añádese a esto un pediluvio con ceniza y sal. Cuando pueda tragar darle a beber agua fresca, rociada con vinagre y zumo de limón. Aplica-

ción de agua fría en la cabeza, si la asfixia es debida a insolación. Sin embargo, la extracción de sangre es siempre de rigor.

Asfixia por el rayo. — Conducir al asfixiado a un lugar bien aireado, desnudarlo, rociarle la cabeza con agua fría, fricciones generales, pero especialmente en las extremidades inferiores, con amoníaco mezclado con aceite, con mostaza mezclada con vinagre, y procurar restablecer la respiración con la aplicación sucesiva de compresas, como se ha indicado en la asfixia de los ahogados.

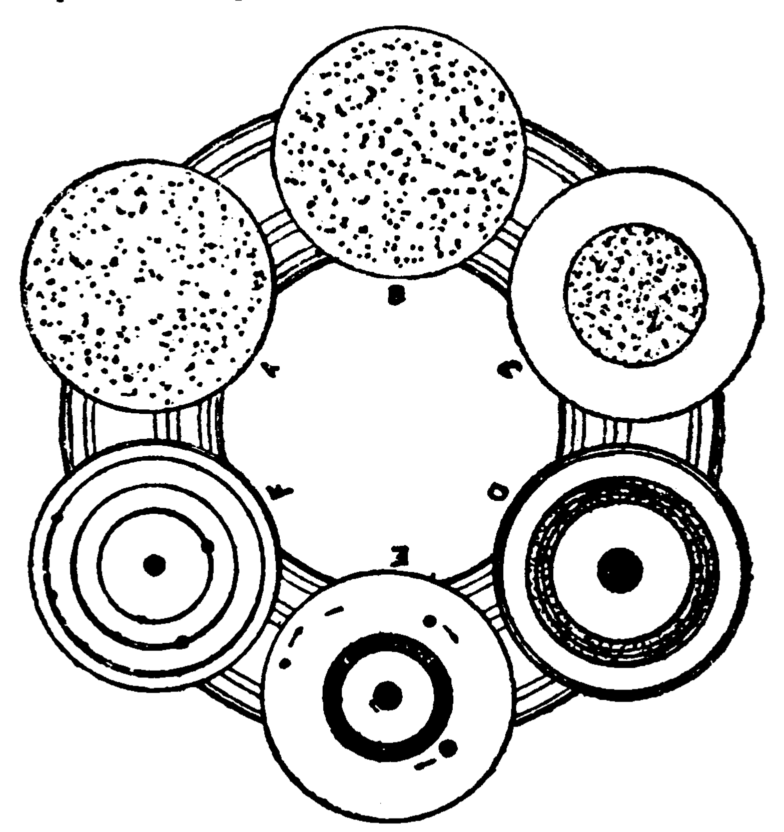
Ataque de nervios. — (Véase: Convulsión).

Aturdimientos. — Muhas veces son precursores de un golpe de sangre o el anuncio de una congestión. Los lenitivos y refrescantes son indispensables.

Baños. — Los baños tienen por objeto la corrección de ciertas enfermedades y la limpieza necesaria para la salud. Los baños pueden ser fríos, calientes, de vapor, medicinales, y baños parciales. Los baños fríos se toman generalmente en agua corriente o en el mar, no debe bañarse en agua estancada, o en las de un manantial frío. No se debe entrar en el baño frío, aunque sea en una bañadera, con el cuerpo en transpiración o después de haber comido. Conviene que se haya efectuado la primera digestión, para lo cual deben haber transcurrido cuatro horas. La duración del baño frío debe ser de 40 minutos. Los baños fríos son tónicos para el organismo y muy oportunos para las personas debilitadas por una larga enfermedad. Para éstos, bastarán, sin embargo, dos baños por semana, a lo sumo, mientras que una persona de buena salud se encontrará bien tomando tres o cuatro en el mismo período de tiempo. Conviene, pues, abstenerse de tomar baños fríos, especialmente si son de agua corriente, durante los días fríos y lluviosos, como también después de una tempestad.

Los baños de mar son en general favorables a las personas nerviosas, a los temperamentos débiles, lo que quiere decir que no convienen igualmente a todas las personas y que, por lo tanto, no se deben tomar sino por prescripción facultativa. Lo mismo decimos de los baños a vapor (aguas minerales y termales). Los baños calientes se toman comúnmente en una bañadera, y su uso es bueno en toda estación. Debe evitarse que estén demasiado calientes, porque debilitan y predisponen a la congestión cerebral. En otoño y primavera basta un baño caliente cada ocho días, para las personas que gozan de buena salud; en invierno debe limitarse el baño a cada quince días. No olvidar toda clase de precauciones

contra el frío al salir del baño. En tesis general, los baños no convienen a las personas de edad avanzada y son perjudiciales para los que tosen o se constipan con facilidad. Los baños parciales, de asiento, o pediluvios, se toman corrientemente calientes y con las misma precauciones que los anteriores.



Baño refrescante. — Júntanse y machácanse bien:

Emula campana	100	gramos
Almendras	25	„
Piñones	100	„
Harina de linaza	25	„
Harina de trigo	15	„
Tintura de benjuí	2	„

Con esto se hace una pasta y se forma con ella y un trapo fino, una muñequita o saquito que se mete en el baño y se exprime bien para que el agua adquiera estas substancias.

Boca. — Debe lavarse todas las mañanas con agua fresca o tibia, adicionándole algunas gotas de espíritu. También es bueno, pero incómodo y no siempre práctico sin molestias propias y del prójimo, enjuagarse la boca después de haber comido. Un poco de agua aromatizada con algunas gotas de menta disimula el aliento fétido y fortalece las encías, de cuyo estado depende muchas veces la conservación de los dientes.

Llagas en la boca. — Las quemaduras, llagas y ulceritas en la boca, se combaten enjugándose con la siguiente composición:

Hojas de escaramujo . . .	20 gramos
Hojas de agrimonía	20 "

Se hacen hervir en un litro de agua filtrada y al volverlo a filtrar todo junto, se le agrega cien gramos de miel rosada.

Para las llaguitas de la garganta son de suma utilidad también, debiéndose usar, naturalmente, haciendo gargarismos.

Bronquitis. — Inflamación de los bronquios. Es una enfermedad que exige la intervención del médico.

Caída. — Después de una caída, aunque no produzca fractura ni lesión, el que cae queda muchas veces tendido en tierra aturdido. No conviene administrar ni caldos, ni líquidos espirituosos, que harían más mal que bien. Rociar las manos y la cara con agua fresca y hacerle beber algunas gotas de agua común; es lo mejor que puede hacerse. Si la caída ha producido otros males se recurre a la cura correspondiente.

Calambres. — Son una contracción convulsiva y dolorosa que ataca generalmente a las piernas, que a veces se extiende a los brazos, y, lo que es peor, al estómago. Si los calambres provienen del trabajo fatigante de alguna parte del cuerpo, el descanso basta para hacerlos cesar, sin recurrir a remedio alguno. Los calambres en las pantorrillas y en los pies ceden casi instantáneamente con la pronta aplicación de un cuerpo frío, ya poniendo el pie desnudo en el suelo o sobre un trozo de mármol. Los calambres de pecho exigen el cuidado de un médico. De los calambres que acompañan al cólera trataremos al ocuparnos de esta enfermedad.

Cálculos. — Es la misma afección que el mal de piedra,

pero en menor grado. Las personas atacadas o amenazadas de cálculos deben abstenerse rigurosamente del café, licores, y, en general, de todos los exitantes. La leche, las comidas simples, ligeras, las legumbres, el vino blanco deben ser la base del régimen alimenticio. Respecto al tratamiento consiste en el uso frecuente de baños, de bebidas diluentes, como el agua gomosa, una decocción ligera de grama que se alternará con la decocción diurética de raíces de espárragos, etc.

Calmantes. — Son medicamentos opiáceos para calmar las afecciones y los dolores nerviosos: tales son el jarabe de diacodión, de amapolas, el láudano y el extracto de genciana. El alcanfor, el éter, el cloroformo pueden usarse también como calmantes, pero sólo por prescripciones facultativas.

Calor. — El no excesivo y seco es el más favorable para la salud. Una temperatura alta y que se mantiene largo tiempo, provoca congestiones cerebrales, meningitis y ataques de enajenación mental. Durante los fuertes calores conviene evitar el pasar brusco a un ambiente frío, la suspensión instantánea de la transpiración, y las bebidas heladas y la fresca brisa de la noche y del amanecer.

Callos. — Todos los remedios que se indican para su curación son en general ineficaces. Entre éstos se cuentan: los emplastos de jabón, de goma amoniacal, de ajos chafados, hojas de yedra, etc., sin contar los pretendidos secretos que ofrecen los charlatanes. El cortar de vez en cuando la parte prominente de los callos o hacerlos extraer por un pedicuro hábil, es, a nuestro entender, el mejor medio de evitar las molestias que producen. Para preservarse de los callos no hay mejor medio que usar cal zado que se adapte cómodamente a la forma del pie, que lo tenga sujeto pero no estrecho. Debemos hacer una recomendación y es que hay que abstenerse, para extirpar los callos, de hacer uso de substancias corrosivas, como el agua fuerte o el aceite de vitríolo; éstas son siempre peligrosas porque no se tiene seguridad de emplearlos con la debida limitación.

Contra las durezas recomendamos la aplicación de emplastos que las resblandezcan y el uso de la piedra pómez o una lima fina para disminuir su volumen. Los ojos de gallo se evitan con paciencia y con los siguientes cuidados: Durante el día se coloca una pequeña almohadilla de algodón en rama entre los dedos de los pies; por la noche se substituye la almohadilla por una capa de

sebo, casi líquido, y todas las mañanas se lavan los pies con agua tibia, después se quita el sebo con la película que se haya formado. Con este tratamiento, perseverando un par de meses, se curan los ojos de gallo; si la cura es larga, queda compensada con el feliz resultado y la ausencia de todo peligro.

Camomilla. — Las flores de esta planta sirven para preparar infusiones eficaces contra la debilidad de estómago y los espasmos nerviosos.

Una decocción ligera de camomilla, poco azucarada, es una bebida agradable; facilita la digestión, provoca el descanso y un sudor beneficioso; si la decocción fuese muy cargada producirá efectos contrarios y hasta vómito.

Carbunclo. — Bubón o tumor así denominado por ser ardiente y rojo como un carbón encendido. Aunque es una enfermedad propia de los animales, se comunica alguna vez a las personas, por picadura. Los progresos de este mal son rapidísimos: es preciso hacer inmediatamente, interín llega el médico, una incisión en cruz sobre la picadura y, a falta de grasa de antimonio, aplicar hojas de nogal cortadas y machacadas. Se procura también provocar el vómito dando a beber agua tibia o introduciendo en la garganta las barbas de una pluma humedecidas con aceite. A estos remedios se agregan los purgantes apenas sea posible.

Cataplasma. — Cataplasma de miga de pan y leche. — Se toma un poco de miga de pan y se deshace en una cocción de raíces de malvavisco; se hace cocer todo a fuego lento, teniendo cuidado de revolverlo, a fin de que no se pegue al fondo. Cuando la papilla está cocida, se añade un poco de azafrán en polvo, se hace la cataplasma extendida en tela y se aplica templada a la parte dolorida. Tiene propiedades lenificativas y calmantes, y sirve para los diviesos, panadizos, erisipelas y otras inflamaciones locales.

Cataplasma emoliente. — Se toman raíces de malvavisco, flor de saúco, hojas de malva y de beleño, harina de linaza y ungüento de malvavisco. Se hacen cocer las hojas y las raíces, se machaca todo y después se añaden las flores trituradas y se mezcla la masa con la harina de linaza, convertida, aparte, casi en cola por medio de la decocción de las hierbas.

Cuando todas estas cosas están unidas, se disuelve en ellas el ungüento de malvavisco y resulta un gran emoliente y supurativo; debe aplicarse templado.

Cataplasma de quinquina. — Se toman 160 gramos de harinas de cebada, se disuelven en un litro de agua hirviendo y se le añaden 27 gramos de quinquina en polvo cociéndolo todo hasta que tenga bastante consistencia.

Cuando está a medio enfriar, se echa un poco de alcanfor pulverizado. Puede aplicarse a partes gangrenadas y se considera como un gran antiséptico.

Cataplasma maturativa y supurativa. — Doce decágramos de raíces de lirio blanco, higos, grosellas y cebollas crudas machacadas, tres decágramos de ungüento de basilisco amarillo, 16 decágramos de gálbano, y linaza la que sea precisa. Se hacen hervir las raíces, las cebollas y los higos en bastante cantidad de agua, y después se machacan y se añaden los otros ingredientes para formar con todo una cataplama blandita. También puede disolverse el gálbano en una yema de huevo, antes de unirlo a las otras substancias. Esta cataplasma es cara, pero puede substituirse por una papilla o bien por la de miga de pan y leche, a la cual se añade bastante cantidad de cebollas crudas y cocidas, ablandándose con un poco de aceite o de manteca fresca.

Catarro. — Esta afección común, especialmente en las personas de edad avanzada, no es peligrosa por sí misma, pero exige cuidados diligentísimos durante el invierno y en los tiempos húmedos, para evitar un mal peor.

Para cuidarlo está indicado un sobrio régimen de vida, sin excesos, cubrir el cuerpo, sobre la piel, con franelas y evitar los cambios bruscos de temperatura; aire templado. Cuando el exceso de mucosidad hace difícil a los niños la respiración, se puede remediar con las pastillas de azufre, o administrándoles por las mañanas en ayunas, jarabe de ipecacuana.

Para lograr la expectoración debe hacerse una cocción compuesta de:

Agua de hiedra	4 onzas
Jarabe de Joldu	1 „
Tintura escilítica	1 dragma

Extracto de polígala virginiana un poquito.

Cauterización. — Así se llama a la acción de quemar alguna parte del cuerpo con el cauterio. Se practica aplicando un trozo de hierro o de cobre calentado al rojo blanco. Evítese cui-

dadosamente la cauterización con el vitríolo verde, el arsénico o el sublimado corrosivo. Véase además: *Mordeduras.*

Ciativa. — De todos los remedios que mitigan los dolores ciáticos no hay ninguno tan eficaz como los baños bastante calientes para que lleguen a inflamar la piel en todo el cuerpo; pero es un remedio que no se puede emplear sino por prescripción facultativa, pues se expondría al enfermo a un ataque de apoplejía o de parálisis. Entre los muchos remedios citaremos el de la trementina, administrada al interior y al exterior. Como la trementina no se emplea sola, corresponde al farmacéutico la preparación del remedio.

Cicatrices. — Señales que quedan sobre la carne después de la curación de una herida o golpe. Debe mantenerse en la más exquisita limpieza evitando todo roce con las ropas y en general con todo cuerpo duro. Si amenazan abrirse, conviene lavarlas con agua fresca, a la que se hayan añadido unas gotas de acetato de plomo. Si formase supuración o costra, conviene evitar que se caiga, y continuar los lavatorios untándolos además todos los días con cuerpos grasos.

Cólera. — Enfermedad grave. Aunque las mayores autoridades médicas aseguran que no es contagiosa, esto es, que no se transmite por el contacto con los enfermos, se recomienda aun el aislamiento de los atacados. Nosotros participamos de la anterior opinión, y en ésta entendemos que en tiempo de epidemia se debe observar la tranquilidad, el valor y la presencia de ánimo, tomando por toda precaución la de no cambiar nada en las costumbres de vida y abstenerse de todo exceso. Los síntomas de esta enfermedad son retorcijones de tripas, cólico, diarrea seguida inmediatamente de dolor en la boca del estómago, falta de apetito, cansancio, ansias de vomitar y finalmente los calambres. Apenas aparecen estos síntomas precursores, conviene combatirlos con toda energía, por lo que, mientras se va en busca del médico, se someterá al enfermo a pediluvios con agua muy caliente, que durarán un cuarto de hora, haciéndolos más activos con la adición de sal, jabón, vinagre o mostaza. Se mete al enfermo en la cama, cubriéndole el bajo vientre con cataplasmas hechas con migas de pan, de patata o de harina disuelta en una fuerte decocción de flores de amapola, rociando esta cataplasma con laúdano. Conviene que se renueven con frecuencia, para mantenerlas constantemente calientes y húmedas. A cada hora lavativas de malvas, de violetas,

de tilo o de agua de arroz ligera disolviendo en la infusión goma arábiga.

Los calambres se combaten con fuertes fricciones hechas con baetas calientes. Si los orines son espesos, se da a beber cada dos horas una cucharadita de agua azucarada con 20 centígrados de salitre. En fin, si el frío avanza y el enfermo empeora, conviene darle a beber infusión de menta, de salvía, de melisa, de café puro o vino, caldo y hasta ponche. Al mismo tiempo se procura reaccionar al enfermo con todos los medios que sea posible. Se le cubre con mucha ropa, con mantas calientes, añadiendo saquitos de salvado o arena muy caliente, se le fricciona con cuerpos secos y calientes, y se golpea los miembros ateridos, repetidamente, con ortigas frescas.

Colerina. — En tiempo de epidemia de colerina es la más de las veces la vanguardia del cólera, y conviene cuidarlo, si no enérgicamente, obligando al enfermo a guardar cama, por lo menos a no salir de la habitación durante el mayor tiempo posible, tomando por la mañana y noche una infusión de menta piperita, caliente y muy azucarada. En el caso de que persistiese la diarrea, decocciones de lino, flores de amapola, agua de arroz con goma, reposo absoluto y nutrición ligera y muy sobria, pueden asegurar la curación

Cólicos. — *Cólicos de los niños.* — Se calman los cólicos de los niños de pecho haciéndoles tomar unos polvos compuestos de 20 gramos de iris florentino, cinco gramos de azafrán y diez de semillas de hinojo, mezclándolo todo junto y reducido a polvos. Esta dosis se debe administrar en dos veces.

Clister para el cólico. — Se toma un puñado de salvado y otro de gordolobo y dos puñaditos de semillas de lino; se hierve medio litro de agua de pozo hasta que se quede una tercera parte y se disulven en la cocción dos yemas de huevo. Este enema anodino está también indicadísimo para la disentería.

Cólicos ventosos. — Se toma 14 gramos de raíces de ruibarbo, dos de sal tártara y se sumergen en una botella de aguardiente o de agua de anis.

Cólicos nefríticos. — Se pone un poco de raíz de aquilesia reducida a polvo en un vaso de vino. Esto suele calmar los cólicos nefríticos más fuertes y convulsivos.

Tintura para el cólico nefrítico. — Se disuelven 27 gramos de resina de cuajo, en 16 gramos de alcohol aromático de Silvio.

Esta tintura se toma en pequeñas dosis en agua o en leche templada. Este remedio es bueno también para los casos de disentería.

Cólicos llamado de los pintores. — Un médico de Leida dice haber encontrado un específico excelente contra esta especie de cólicos y consiste en dar al enfermo tres veces al día un poco de ruibarbo mezclado con magnesia; hay que tener cuidado de que ésta sea pura. Dice dicho doctor que este remedio obra sobre el plomo volviéndolo al estado metálico. Apenas se toma la primera dosis, los dolores cesan y el enfermo se cura generalmente al tercer día.

Se usa esa tintura en embrocaciones sobre el bajo vientre, empleando cada vez de uno a 27 gramos, aumentando la dosis grado a grado según la edad y la fuerza y excitación del enfermo. Se frota ligeramente con la mano bañada en la tintura hasta que esté seca. Parecidas embrocaciones son muy buenas para el asma concluente y convulsiva, en las afecciones del pecho catarrosas y pituitosas. En este último caso se hacen las fricciones por la parte interna y superior de ambos brazos para facilitar la expectoración.

Congestión. — Véase: *Apoplejía.*

Constipados. — Remedio para los catarros de vientre. — Se toma veintisiete gramos de caparrosa verde y se tiene al fuego hasta que se vuelve blanca; se reduce a polvo fino; se añaden veintisiete gramos de polvo de jalapa y otros tantos de sena y de crémor tártaro, en catorce de jengibre, doce gotas de aceite esencial de clavel y el jarabe necesario para dar a la mezcla la consistencia del electuario.

A los niños pequeños se les da una dosis del tamaño de un guisante, a los mayores, algo más, con la punta de un cuchillo, por la mañana en ayunas, durante un mes, procurando resguardarlo del frío.

Otro. — Para conseguir que desaparezca en seguida un constipado, se mata y cuece una gallina, sin desplumarla, en un litro de agua. La cocción debe verificarse al baño maría en un recipiente bien cerrado; después se cuela el caldo por lienzos, que no deben exprimirse, y se administra al enfermo en varias veces.

También es un remedio óptimo para los cólicos violentos.

Otro. — Una yema de huevo mezclada con sal o con hiel de

toro y aplicada con media cáscara de nuez sobre el ombligo de los niños, les ablanda enseguida el vientre.

Contusiones. — Sencillo método para curar las contusiones ligeras producidas por caídas o accidentes parecidos. — Se acuesta al enfermo, después se empapa en agua fresca un paño y se envuelven en él las partes contusas humedeciendo de poco a poco tiempo el paño. Casi siempre basta esto para lograr la curación.

Contusiones y percusiones. — Cuando las contu iones o percusiones han atacado partes importantes, como la cabeza, el pecho, el vientre, etc. no está de más tomar precauciones para prevenir los funestos resultados que no son la consecuencia ordinaria; en este caso es más prudente recurrir a un médico.

Pero cuando las contusiones son poco considerables y no presentan ningún peligro, basta lavar la parte contusa con agua salada y cubrirle con un lienzo empapado en esta agua o en vinagre fuerte con dos partes de agua. Cuando sale sangre se pueden usar con alguna ventaja, licores espirituosos y aromáticos, como el agua de melisa, de Colonia, etc.

Otro tratamiento para las contusiones. — Se toma media vela de sebo, medio vaso de vinagre muy fuerte y un puñado de sal común. Se hace hervir todo junto, se unge con ello la parte contusa tres veces al día, y con un lienzo se aplica después esto mismo. Es preciso emplear este emplasto lo más caliente que se pueda, y si la contusión es en un pie será preciso tener la pierna en un perfecto reposo por lo menos un día. Después se podrá renovar la aplicación de este remedio por algunos días al acostarse el enfermo.

En las contusiones y magullamientos ligeros, basta friccionar la contusión con aceite caliente o ron, poniendo sobre la parte dolorida una almohadilla empapada en esta mezcla.

Algunos aldeanos suelen aplicar a las contusiones recientes una cataplasma de boyuna que produce muy buen efecto aun en las contusiones fuertes.

Si es violenta se pone vinagre y agua y se aplica una cataplasma de miga de pan, flor de sauco y camomilla en una cantidad de agua y vinagre. Esta cataplasma conviene, especialmente, cuando en las contusiones hay llaga; se debe renovar tres o cuatro veces al día.

Además de este tratamiento, se observará el siguiente: ali-

mentos ligeros y refrescantes o bebidas aperitivas, como el suero de leche endulzado con miel con una cocción de cebada, etc.

Otros autores dicen que un remedio para las contusiones ocasionadas por golpe o caída, es aplicar a la parte contusa lienzos empapados en agua cargada de sal común o con orín caliente; y, si, como suele acontecer, las contusiones están con escoriaciones, observan que la aplicación de las cenizas que proceden de papel quemado, dejándolas sobre las despellejaduras, hasta su perfecta curación, constituyen un remedio excelente.

Otro remedio para las contusiones. — Se hace una mixtura con agua fría y vinagre, la mitad de cada cosa, y un poco de sal de amoníaco por cada 27 gramos de esta mezcla.

En cuanto ocurra la contusión se aplica a la parte dolorida lienzos empapados en este líquido y eso calma los dolores e impide salir la mancha; se debe cambiar siempre que se seque. Cuando no se puede poner al momento dicha mixtura, se comenzará la curación con lienzos empapados en agua fresca hasta que se confeccione la medicina.

Si se trata de una pierna o un brazo, se hace dicha mixtura en un recipiente, se sumerge la parte contusa por lo menos durante dos horas, y se obtendrá una curación inmediata.

Mientras se prepara esta mezcla no se debe perder tiempo y se deben hacer las inmersiones en agua fresca.

Convulsiones. — La formación de los primeros dientes, la presencia de los vermes, el primer período del sarampión y escarlatina, son con frecuencia, en los niños, acompañados de convulsiones. En este caso no conviene más que administrar un poco de agua fresca azucarada mezclada con agua de azahar. Es conveniente obrar sobre el niño o sobre la nodriza. Si el niño no mama, se puede, después de la convulsión, aplicarle ligeros sinapismos en las piernas y darle alguna lavativa con una cucharada de miel; a esto deben limitarse los cuidados hasta que intervenga el médico. En los adultos las convulsiones no son más que un ataque de nervios, que no ofrece ningún peligro, a menos que dependan de una afección más grave, de las cuales el poco espacio de que disponemos nos impide hablar. El paciente encontrará alivio en los calmantes, prefiriéndose los que la costumbre haya demostrado serle más conveniente.

Cortaduras. — Cuando no ocasionan hemorragia, no es preciso aplicar telarañas ni papel quemado, ni compresas empapa-

das con aguardiente, agua salada, etc., pero debe dejarse que salga la sangre, acercar los labios de la cortadura, y mantenerlos juntos con la aplicación de tiras de tafetán o cerato simple, vendándolo de modo que lo mantenga junto, pero sin apretar fuertemente. Si la cortadura es ancha y profunda y deja salir la sangre libremente disminuirán las probabilidades de una sucesiva inflamación. Si la cortadura despide poca sangre y ésta tiende a coagularse lavarla con agua tibia. Si la sangre continuase saliendo amenazando declararse una hemorragia (véase esta palabra), se lava la herida con agua fresca y en espera del médico se procura contener la sangre con hilas o compresas de tela, convenientemente aplicadas.

Costras y Postillas. — Se combaten éstas, untándose con una mezcla de:

Enjundia	25 gramos
Precipitado blanco	3 gramos

Al propio tiempo deben tomarse interiormente bebidas refrescantes, como agua de cebada o cocimiento de zarzaparrilla.

Crup. — Es una de las pocas gravísimas enfermedades que pueden asaltar a los niños. De ordinario les ataca de dos a siete años y su proceso es tan rápido que apenas da tiempo para combatirlo. Por eso, en cuanto se manifiesta, mientras se va en busca de un médico, conviene provocar en el enfermo el vómito, haciéndole tomar jarabe de ipecacuana, una cucharadita cada cinco o seis minutos, o con el emético, en dosis de cinco a seis centigramos en un vaso de agua, que se da también a cucharadas, como se ha dicho antes, a breves intervalos, hasta tanto se obtiene resultado, estos es, el vómito. La medicación interior es subsidiaria de la exterior, aplicando sinapismos en los pies y en las pantorrillas, y sanguijuelas a ambos lados de la garganta. Para el número de sanguijuelas sirve de norma el número de los años del niño.

Cuerpos extraños en los ojos. — La primera recomendación es evidentísima: no restregarse los ojos o pasar por encima del párpado la yema del pulgar; este medio mecánico facilita, con la secreción lagrimal que provoca en el ojo, la evacuación del cuerpo extraño. Cuando no se obtiene resultado, se arrolla un pedazo de papel en forma de embudo, y por la parte de la punta se pasa por debajo del párpado superior, o, si el cuerpo extraño se ve, se hace de

manera que se adhiera a la punta del papel. Si estos medios no surten efecto, debe recurrirse a un oculista, que con un pincel finísimo o un imán, si se trata de un objeto de hierro, logra fácilmente quitar el obstáculo.

Cuerpos extraños en los oídos. — Mientras se espera el médico el paciente debe meterse en cama, de costado, del lado opuesto al oído castigado. Si el cuerpo extraño es líquido, se le extrae aspirándolo con una jeringuilla. Si es un cuerpo duro, como un grano, un guisante, un hueso de cereza, una habichuela, etc., procúrese efectuar la extracción por medio de unas pinzas; pero con seguridad, porque si la tentativa fracasa producirá efecto contrario, introduciéndose más en el oído el cuerpo que se quisiera sacar. Si se trata de un insecto, se introduce en la oreja aceite de oliva. El insecto, puesto en peligro de ahogarse, sale por si mismo, o, asfixiado, saldrá arrastrado por el aceite.

Cuerpos extraños tragados. — Espinas de pescado, monedas, almendras, de fruta, etc. Si no puede cogérselos con unas pinzas, se provoca el vómito introduciendo en la garganta los dedos o las barbas de una pluma. Cuando el cuerpo extraño no se ve, se procura que lo trague por completo, haciéndole engullir píldoras gruesas de miga de pan o de pasta dura. Si con estos medios mecánicos no se obtiene resultado, precisa acudir a un médico.

Cutis. — Para evitarse la salida de pecas, granitos y espinillas, nada mejor que la llamada agua de belladona, que se prepara con el jugo de esta planta, teniéndola en maceración por espacio de algunos días.

Las manos y el cutis en general se suavizan usando la siguiente receta:

Harina de castañas de India	200	gramos
Harina de almendras amargas	60	„
Polvo de iris de Florencia	10	„
Carbonato de potasa	3	„
Esencia de bergamota	2	„

Desmayo. — Puede ser debido a debilidad, a un susto, al deliquio a un síncope. Lo que en todo caso conviene hacer es librar de las trabas del vestido al desmayado, alejar a los presentes, exponerle a una corriente de aire puro, fresco, hacerle respirar éter, ácido acético, o simplemente vinagre, mientras que la impresión de algunas rociadas de agua fresca le hacen volver en sí.

Desolladura. — Ante todo, calmar la irritación con agua de grama o de sauco, luego colocar sobre la parte atacada un paño con cerato simple, tafetán inglés, o revestido con una pincelada de olodión denso, que quedará adherido hasta que se forme debajo nueva epidermis. Si a pesar de estos remedios la desolladura continuara emanando sangre, o materia, conviene suspender este remedio, pues ha adquirido el mal carácter de llaga y debe ser tratada de otra manera.

Delirio: *o* delirar; estar fuera de sí. — En los niños y en las personas delicadas, de temperamento nervioso, la más ligera fiebre se acompaña de delirio; pero no hay que atemorizarse. Vuelven a la calma con agua de flores de naranjo, infusión de hojas de naranja o de lechuga, con el éter o con el licor de Hoffmann en dosis de algunas gotas en medio vaso de decocción o de agua azucarada. En cuanto al delirio que para dominarse exige preparados con opio, y especialmente con jarabe de diacodón, sólo el médico puede determinar la dosis y el modo de administrarlos.

Dentición. — Empieza a la edad de seis meses para terminar a los dos años y medio aproximadamente. Los primeros dientes que salen acostumbran a ser los incisivos que aparecen en medio de la mandíbula inferior.

El trabajo de la primera dentición es siempre crítico, especialmente en los niños de delicada constitución. La rubicundez, llamada fuego de los dientes, las altas o pequeñas ulceraciones en la boca, la tos, el flujo del vientre, la fiebre, el insomnio y las convulsiones, son los accidentes que acostumbran a acompañar a la dentición. Los medios aplicables son muy inciertos, por lo que es difícil prescribirlos; nos limitaremos, por lo tanto, dar algunos consejos generales.

Procurar que el niño viva en un ambiente sano, libre, llevarlo a pasear cada día si el tiempo demasiado frío o húmedo no lo impide, procurarle alimento sólido, de fácil digestión y no excitante; que la cabeza del niño no esté demasiado abrigada y que ninguna ligadura impida la libre circulación de la sangre; meterlo, durante diez o quince minutos, en un baño tibio de salvado. En caso de estreñimiento, ligeras lavativas de agua y de altea.

Desinfecciones. — *Fumigación con ácido sulfúrico.* — Si se quieren desinfectar habitaciones de enfermerías, salas de hospitales, lugares cerrados donde hayan dejado substancias pútridas de animales o donde hayan muerto personas de enfermeda-

des epidémicas contagiosas y que al presente no estén habitadas, se ha de seguir el procedimiento que indicamos al tratar del *Carbunclo,* para desinfectar los establos.

En cuanto a la dosis de las materias empleadas, es necesario variarla según la capacidad del lugar que se quiere purificar.

Para una sala espaciosa y alta que pueda contener unas veinte camas, según el modo indicado en dicho párrafo, 2 hectógramos y medio de sal común e igual cantidad de ácido sulfúrico concentrado. Auméntese o disminúyase la dosis con los mismos detalles de 8 a 9 en proporción al mayor o menor espacio que se trata de purificar.

Fumigación con ácido nítrico. — Cuando se quieren fumigar lugares habitados por un enfermo sin ocasionarle la más pequeña incomodidad, es necesario cerrar las ventanas y puertas y echar en seguida en un recipiente de porcelana una o dos cucharaditas de ácido sulfúrico concentrado, se derrama encima poco a poco una cantidad de salitre refinado en polvo, agitando la mezcla con una varita de vidrio. Los vapores se irán alzando y esparciendo por la habitación por espacio de una hora; cuando hayan cesado se abren las ventanas y puertas para renovar el aire.

Si no es suficiente una sola fumigación, conviene repetirla por la noche o al día siguiente. Tratándose de un lugar donde se renueva de continuo el ambiente contagioso, se debe fumigar dos veces al día hasta que no quede vestigio de infección.

Para una habitación de diez pies de largo y diez de ancho, basta emplear 1 gramo de ácido sulfúrico con otros tantos de salitre, Si el lugar es más extenso, se ha de redoblar la fumigación, esto es, el número de recipientes; pues, si, por ejemplo se pusieran en un vaso 27 gramos o más de ácido sulfúrico con otros tantos de salitre, se levantarían vapores encarnados que se deben evitar. Por la misma causa se debe hacer esta fumigación en frío y conviene alejar cuanto sea posible cualquier substancia metálica, porque uniéndose el ácido condensado a su superficie se transformaría una parte de la misma en gas nitroso.

Desinfectantes. — Así se denominan las substancias que sirven para absorber, destruir y neutralizar los gases mefíticos y las emanaciones infectas. El cloro y los cloruros de cal y de soda o de potasa son los mejores desinfectantes; se emplean en fumigaciones o diluídos en agua para lavatorios.

Diarrea. — Si no acompañada de dolores de vientre y

de otros desórdenes físicos la diarrea es una simple indisposición que se cura con la dieta y el reposo. Si las evacuaciones, sin que contengan sangre, son, sin embargo, frecuentes y acompañadas de puntos dolorosos, conviene algunas lavativas preparadas con decoción de flores de amapolas y almidón, o se hace beber al día cuatro vasos de raíces de consólida o de agua de arroz con goma. Si la diarrea no cede es que depende de causa que sólo el médico puede apreciar. Si se produce en los niños por den ción, no conviene cortarla; pero será bien obrar sobre la leche de la nodriza, haciendo que tome vino añejo y algún otro tónico.

Dientes. — Su curación. — De los dientes sanos depende a menudo la salud de todo el cuerpo, y por eso Huffeland en sus *Preceptos para vivir largo tiempo*, consagra muchas palabras a recomendar el cuidado de los dientes, dando preceptos para que se cumpla este cuidado.

Muy a menudo se lamentan las madres deseando que les salgan pronto los dientes a sus hijos; éste es un deseo imprudente, ya que lo dientes no deben empezarse a ver hasta los siete u ocho meses. Los de delante, en la parte superior, son los que salen primero, después los de la parte inferior y sucesivamente desde la entrada al fondo de la boca. Cuando aparecen muchos dientes de una vez, se manifiesta a menudo una fiebre violenta.

Para prevenir y curar estas enfermedades, es preciso acudir al tratamiento lenitivo y antiflojistico, y sobre todo velar cuidadosamente sobre el régimen y las costumbres del niño.

La repugnancia que entonces demuestra por los alimentos y la diarrea que tiene casi siempre, indican la necesidad de una dieta más o menos rigurosa según su edad. Los baños tibios dan tan excelentes resultados como las bebidas dulcificantes, siendo también muy útil frotar las encías inflamadas con alguna substancia emoliente, como manteca de vaca, leche o miel, siendo a veces necesario abrir por medio de una ligera incisión, el camino a un diente que trabaja mucho por salir.

Los dientes de leche de los niños requieren en general pocos cuidados de limpieza, y no es necesario acudir a las curas mecánicas sino que para quitar el tártaro de que se cubren alguna vez y que hinchan las encías.

Particularmente en la época de la segunda dentición, es cuando se debe acostumbrar a cuidar por sí mismos, de este órgano precioso, cuya destrucción depende tan a menudo de la negligencia. En esta edad basta restregar los dientes con un cepillo fino

mojado en agua pura, dos o tres veces por semana. Hay que advertir que los frotamientos ejecutados con el dedo, con una servilleta o con una esponja no basta y hasta pueden dañar, introduciendo bajo las encías los cuerpos extraños que podrían encontrarse entre los dientes. A esa edad, y más tarde cuando se presenta el tártaro en abundancia, habrá que acudir a operaciones de dentista; pero el uso diario que se hace del cepillo, impregnándolo en polvos dentríficos se opone, hasta cierto punto, a la acumulación del tártaro.

Arrancando demasiado pronto los dientes de leche y antes de que los nuevos aparezcan en el alveolo, se exponen a que estos últimos aparezcan por detrás o por delante de la línea media que deben ocupar.

Las curas higiénicas son de mucha importancia para conservar los dientes, y es lástima que se olviden tanto, cuando muchas enfermedades provienen sólo de su omisión. En los niños debe procurarse el desenvolvimiento normal y la regular posición de esos huesecitos.

Es necesario, pues, acostumbrarlos a cuidarlos bien, absteniéndose de exponerlos a bruscas alternativas de temperatura y al contacto de cuerpos duros que puedan deslustrar su esmalte. Se debe, igualmente, procurar extraer cada día los cuerpos extraños que se acumulan en sus intersticios y el tártaro, depósito terroso que los cubre, los calienta y los hace caer sin contar con el insoportable olor de que impregna el aliento. El agua pura, fresca o tibia, mezclada con algunas gotas de un licor espirituoso y aromático, y un cepillo fino auxiliado alguna vez con polvos dentríficos, son los mejores medios para conservar en buen estado estos órganos tan importantes. Nunca se cuidará bastante de vigilar las más pequeñas lesiones de los dientes, y de acudir, cuando se presenten, a los consejos de un hábil dentista capaz de remediar el mal en su origen. A veces un diente que se debe arrancar, después de haber sufrido agudos dolores, podría haberse conservado por mucho tiempo y quizá indefinidamente mediante alguno de los muchos remedios que el arte posee hoy día.

Las abluciones de agua fría sobre la cabeza, el habitar países cenagosos y aposentos húmedos, daña a los dientes. Sus enfermedades y su pérdida no reconocen, a veces, otra causa; es preciso evitar también las bebidas frías, después de los alimentos calientes o viceversa.

Hay que cuidarse de llevarse el pañuelo a la boca cuando se

sale de algún cuarto cuya temperatura es elevadísima. Esta recomendación se dirige especialmente a las personas que tienen el labio superior algo corto, vicio de conformación que contribuye a la carie de los dientes en el hombre, habiendo sido hecha la misma observación respecto a los perros. No debe romperse los cuerpos demasiado duros; conviene evitar los golpes y no emplear las propias quijadas como gancho para destapar las botellas.

Las mujeres, cuando bordan, tienen muy a menudo, la mala costumbre de cortar el hilo con los dientes, de lo que resulta, con el tiempo, una deformidad feísima; lo mismo acontece a los fumadores que usan pipa de tierra, bastando rodear su extremidad con un poco de seda o con un tubo de pluma para evitar este inconveniente. Los restos de los alimentos depositados entre los dientes traen muy malas consecuencias; la putrefacción que de ellos resulta comunica mal olor al aliento, y vicia la saliva, por lo que es necesario enjuagarse la boca con agua después de las comidas, haciendo uso de cepillos y mondadientes. No debe usarse de polvos dentríficos, sobre todo si son rojos y ácidos, pues tienen la funesta propiedad de roer y destruir el esmalte. Finalmente, debe hacerse inspeccionar la boca, de cuando en cuando, por un dentista instruido y experto.

Las personas cuya aliento es desagradable, deben seguir aún más los consejos indicados, lavándose a menudo la boca con agua, a la que pueden mezclarse algunas gotas de vinagre o cloruro de óxido de calcio.

El hedor del aliento es atribuido alguna vez a emanaciones del estómago, y entonces se juzga incurable; pero esta opinión es completamente errónea. Igualmente que el mal olor producido por una boca descuidada y de dientes cariados, se puede siempre combatir con eficacia.

Los diversos polvos oplados y elixires que pueden emplearse, deben ser especiales para cada uno, según el estado de sus dientes y encías y de las enfermedades que padezcan. ¿Qué habrá que decir de los amuletos que las mujeres ignorantes llevan consigo para preservarse de las enfermedades de los dientes? Sus bocas, sin dientes, anuncian muy bien la eficacia de aquellos colirios, de aquellos bolsillos, de aquellas substancias extrañas que cuelgan al cuello de los niños para evitar los accidentes de la dentición. Que la crédula ignorancia acoja estos preservativos falsos fácilmente se comprende; pero maravilla encontrar aún en el mundo personas ilustradas, madres de familia instruídas que creen tales cosas;

creencia verdaderamente peligrosa que puede hacer descuidar remedios saludables. El facultativo debe combatir estas supercherías, a no ser que juzgue conveniente hacer alguna concesión a la debilidad del enfermo dejándole en su error, para que le sirva de consuelo.

Otras advertencias relativas a la curación de los dientes. — La belleza y blancura de los dientes tiene mucha importancia. Agrada una boca que habla bien, pero gusta aún más si los labios, al abrirse, descubren dientes alabastrinos.

He aquí algunas reglas para su conservación:

Conviene alimentarse de verduras y mezclar la carne con pan, pues comiéndola sola se queda más fácilmente entre los dientes, los echa a perder y los corrompe.

No hay polvo dentífrico mejor que el mascar un mendrugo de pan negro y seco, por lo que es laudable costumbre el comer lentamente después de las comidas un pedazo de pan.

Deben evitarse los cambios bruscos de temperatura que tanto perjudican los dientes al comer, después de una cosa caliente otra fría o viceversa, porque su superficie tiene la naturaleza del vidrio y del esmalte, y con los cambios súbitos puede romperse y en la hendidura posarse partículas descompuestas, formando así la primera causa de la corrupción de los dientes. No deben, por lo tanto, introducirse en la boca substancias ni demasiado frías ni demasiado calientes, ni tomar nunca bebidas muy frías mientras se comen cosas muy calientes, como por ejemplo la sopa.

No debe mascarse azúcar, y deben proscribirse los confites. El azúcar echa a perder el esmalte de los dientes y los corroe; los confites están llenos de substancias semejantes a la cola, que comunican a la dentadura una viscosidad perniciosa.

El agua mejor y más sana para la boca, es la de esencia de coclaria, que, al mismo tiempo perfuma el aliento. Aunque no hay costumbre, es preciso lavar los dientes por la parte interior, donde toca la lengua, porque allí se depositan principalmente los humores agrios que corroen la dentadura.

El mejor instrumento para su limpieza es un cepillito, ni demasiado blando ni tan duro que haga brotar sangre de las encías; pero pocos saben emplearlo convenientemente. Por regla general, se desliza horizontalmente sobre la superficie externa de los dientes, lo que resulta que movidas o empujadas hacia atrás las encías, los dientes se van quedando descarnados, se empiezan a caer y se resblandecen. El cepillo debe paserse vertical-

mente restregando los dientes superiores de arriba abajo y los inferiores de abajo arriba; empujándose así la encía sobre los dientes y obteniéndose buena conformación y firmeza en los mismos. Las muelas deben ser bien restregadas, no sólo por las superficies laterales, sino por la superior o corona.

A menudo tienen los dientes gran propensión a cubrirse de sarro, y entonces hay que emplear con frecuencia polvos dentríficos. Se han inventado de muchas clases; pero la mayor parte resultan inútiles y nocivos. El más sencillo y el menos peligroso es el carbón de madera bien pulverizada. El célebre Huffeland, que merece más crédito que ningún dentista, recomienda la siguiente: 14 gramos de madera de sándalo y 7 gramos de quina. Se reduce todo a polvo finísimo y se pasa por un cedazo; después se añaden seis gotas de esencia de clavel y otro tanto de aceite de bergamota; con esta mezcla se frotan los dientes por la mañana.

Si la encía es esponjosa, si echa sangre o si es propensa a escoriaciones, se añade también medio gramo de alumbre.

Tan sólo en casos de gran necesidad ha de acudirse al mondadientes, no debiendo emplearse para suplirle, ni agujas ni la punta del cuchillo o las púas del tenedor. Todo esto es sumamente dañoso y da mal resultado. Se escogen palitos tiernos de madera de enebro; pero también deben usarse muy parcamente. No deben, por lo tanto, tener imitadores aquellas personas que por lucir su hermosa dentadura está a cada momento con un mondadientes en la mano; porque los dientes se separan unos de otros, introduciéndose así los alimentos con mayor facilidad y dañándose con el roce las encías que sangran con gran frecuencia.

Conservación de los dientes. — Por la razón de que las substancias agrias atacan el esmalte de los dientes, se debe proscribir todas las preparaciones dentífricas de esta naturaleza y hasta el azúcar y el crémor tártaro. Los álcalis no atacan el esmalte sino que forman el fosfato de cal que reviste los dientes. La siguiente composición es la más conveniente de cuantas se han usado.

Se toman 27 gramos de carbón de leña reducido a polvo finísimo; un poco de clorato de potasa y el agua de menta necesaria para formar una pasta blanda, diluyendo ante todo en un almirez de cristal el clorato de potasa, agregando después el polvo de carbón y el agua de menta. Esta pasta se conserva en vasos de cristal bien cerrados. Para usarla, conviene frotar los dientes con un ce-

pillito empapado en ella en el momento de irse a la cama, limitándose a arrojar la saliva y limpiarse los labios sin lavarse la boca.

A la mañana siguiente se moja otro cepillito algo más fuerte en una mezcla de 108 gramos de aguardiente, 108 gramos de agua de menta y una cucharada de cloruro de sodio frotando los dientes primero y enjuagando después la boca con el mismo líquido.

Con este procedimiento los dientes se vuelven blanquísimos, se suspende la acción de las caries si alguno está atacado, y se comunica buen olor al aliento.

Otra manera de conservar los dientes y la salud de la boca. — El mejor medio es usar un cepillito no muy fuerte empapado en agua y polvo fino de carbón. Para ello se pone un trocito de carbón sobre el fuego, cuando esté bien encendido, se quita y se deja enfriar: después, soplando las cenizas que quedan sobre su superficie, se pulveriza finamente en un almírez y se conserva en potes bien cerrados; este polvo quita el mal olor que producen los dientes cariados, lavándose la boca con él y con un poco de agua. El carbón obra, no tan sólo como cuerpo duro, sino que descompone el tártaro y la substancia en las caries. Se ha visto cesar totalmente al dolor de muelas con su empleo y desaparecer el hedor del aliento, especialmente cuando se traga un poco de este polvo.

Otra. — Esta *otra manera,* acreditada por la larga experiencia consiste en lavarse todas las mañanas la boca con agua de flor de azahar, la cual *refuerza* las encías, impide las caries y conserva los dientes.

Otra. — Todas las mañanas después de haberse lavado la boca como requieren la limpieza y la salud, debe enjuagarse con una cucharadita de aguardiente aromatizado de espliego, añadiendo un poco de agua caliente para debilitar su fuerza algún tanto. El aguardiente tiene la propiedad de desleir la serosidad de las encías y de las glándulas salivales.

Otro medio para conservar sana la boca y fortalecer las encías. — Durante dos o tres días, se pone en fusión un kilogramo de hojas de coclearia en seis litros de alcohol, se añade un litro de agua y se filtra al baño maría. Este líquido, que se llama espíritu de coclearia, es antiescorbútico e inmejorable para conservar sana la boca y para fortificar las encías. Cuando deba emplearse, se pone media cucharadita en medio vaso de agua, se agita la mezcla y con ella se lava la boca.

Otro medio para limpiar los dientes y fortalecer las encías. — Se toma 40 gramos de quina roja en polvo y de la mejor

calidad, 27 gramos de mirra pura en polvo, 4 gramos de buena canela, 7 de claveles, que se deshojarán mezclándolos en la canela, y 27 gramos de palo santo en polvo. Se ponen en fusión estos ingredientes en un litro de alcohol de 36 grados y después de tapar el recipiente, se deja todo en fusión cinco o seis días en un lugar templado, y después de filtrar el líquido por un papel secante, se conserva en botellas bien cerradas. Este licor se aromatiza con algunas gotas de esencia agradable, se echan todas las mañanas algunas gotas en un vasito de agua, y en ella se moja un cepillo, se frotan los dientes y se lava la boca.

Polvos dentífricos de facilísima composición. — La propiedad del carbón de leña para la limpieza de los dientes es ya conocida, pero éstos son unos polvos de fácil composición y por esto más importante de lo que parece, al que no reflexiona, los dolores y daños que trae consigo el descuidar la dentadura,

Se machaca un poco de carbón de madera bien limpio, se pasa por una muselina extendida el polvo obtenido y resultará un carbón finísimo.

Se le une un poco de azúcar blanco, también reducido a polvo y pasado por un cedazo y se añaden 27 gramos de esta mezcla a un par de gramos de sulfato de quina. Se usa esta composición como de costumbre con un cepillo que sea muy suave y apto para esto.

Excelente preservativo del mal de dientes. — Se pone en fusión por diez o doce días 54 gramos de aserrín de palo santo en seis litros de aguardiente, cuidando de remover el recipiente y filtrando después el licor. Este aguardiente es un gran preservativo para los males de la dentadura. La manera de usarlo consiste en lavarse la boca con él.

Opiado dentífrico. — Se toma tres hectógramos de miel blanca y buena, se deslíe, se espuma, se añade kilogramo y medio de un jarabe cualquiera y también polvos de coral, se machaca y mezcla todo bien en un mortero de mármol y se agregan 14 gramos de tintura de canela y otros tantos de vainilla.

Otro opiado para los dientes. — Si bien el abuso de los opiados destruyen el esmalte de los dientes y acelera su caída, usándolos con cautela se vuelven muy blancos. Esto advertido, después de lavar bien la boca, pueden restregarse los dientes con un opiado compuesto con polvos de coral rojo, de perlas molidas y de iris florentino, mezclado todo con miel rosada. Para fortalecer

las encías y perfumar el aliento, conviene lavarse diariamente la boca con agua en que entre el espíritu de coclearia, un poco de canela, y clavos de clavel mezclados en el agua.

Elixir odontálgico para los dientes. — Este elixir se hace en tres infusiones. Para la primera se toman diez litros de vino blanco en el cual se echa un hectógramo y medio de raíces de romanza, bien limpias y cortadas en trozos, un hectógramo de coclearía e igual cantidad de guayacol raspado. Para la segunda se toman doce clavos de clavel e igual peso de canela fina machacada y se echan en un cuarto litro de espíritu de vino. Para la tercera se ponen, en cuarto y medio de litro de alcohol, 60 céntimos de mirra, otro tanto de cochinilla, 39 céntimos de alumbre e igual cantidad de crémor tártaro. Estos ingredientes se tienen en fusión por separado, durante tres o cuatro días removiéndolos de tiempo en tiempo, después se rúnen y se filtran por un paño de lana y por papel secante.

Remedios para las enfermedades de los dientes. — Un trozo de hierro imantado, de seis pulgadas de largo y dos líneas de ancho, aplicado sobre el diente dolorido teniendo la boca abierta y la cara dirigida como el acero hacia el Polo Norte, produce desde luego sobre el diente un frío muy intenso al cual sucede un leve sobresalto y una especie de agitación, pero desaparece el dolor por fuerte que sea. Otros hacen volver la cara hacia el Norte, pero en vez de aplicar el polo boreal del imán sobre el diente enfermo colocan el polo austral.

Otro. — Willis recomienda mantener en la boca un poco de cocimiento de raspaduras de abeto.

El señor Hirsch curaba los dientes tocándolos con los dedos, entre los cuales había aplastado un insecto, llamado por los franceses *béte a bon Dieu.* Es un insecto cuyas alas son rojas y están salpicadas de siete puntos negros. Un soldado que sufría a menudo dolor de muelas, hasta el punto de ponerse frenético, se curó introduciendo en la boca agua de nieve o de hielo y teniéndola hasta que empezaba a calentarse. Varias personas hicieron el mismo experimento y obtuvieron gran alivio.

Otro. — Se toman 14 gramos de raíces de piretro, 15 centígramos de tormentila; se aplantan y se hierven en medio litro de vinagre rojo. Retirado del fuego el recipiente (que ha de ser de barro), se echa en el líquido un poco de opio cortado en pedacitos, 5 centígrados de alcanfor machacado, 15 de semilla de be-

leño, y se deja todo en infusión fría en un recipiente bien cerrado durante una hora. Después se filtra por una tela fina que no se exprime. Se transvasa el licor y se introduce el contenido de una cucharada tibia hacia la parte en que duelen los dientes, cuidando mucho de no tragar nada. Este remedio produce efectos maravillosos, y para el que no se fie de su propia experiencia, valga la de Paracelso.

Otro. — Un doble decilitro de buen aguardiente en el cual se han puesto en fusión 14 gramos de romero de piretro, forman un elixir que, mezclado con dos o tres veces más cantidad de agua, provoca la salivación; lavándose con él la boca, libra a las encías de que en ellas se acumule el humor por la formación del tártaro.

Otro. — Cuando el dolor de los dientes proviene de frío o de un aire, el mejor de los remedios es aplicar sobre la mejilla un pedazo de franela o de otra tela de lana bien caliente sujetándola con un pañuelo atado a la cabeza o del modo más cómodo.

Otro. — Se toma cierta cantidad de lo que se llama las *siete semillas*, se echan sobre un calentador, débilmente encendido, se cubre con un recipiente de tierra vidriada, revolviéndolo de manera que reciba internamente el humo. Este recipiente se ennegrecerá. Entonces, retirándolo, se derrama en el mismo, agua hirviendo, y el paciente recibe el vapor, cuidando de tener la boca abierta y de cubrirse la cabeza con un paño. La salivación que de esto resulta es indicio de curación.

Otros remedios contra las enfermedades de la dentadura. — Si los dientes que duelen están sanos, se prescribe una sangría, después un purgante y, finalmente, 2 gramos de opio.

El uso del opio y del alcanfor ha de ser en la proporción de una o dos gotas de aceite esencial de clavel aplicado sobre el diente dolorido, siendo ambos eficacísimos remedios.

Cuando existe un pequeño agujero en el diente hay que ahuecarlo por dentro con un instrumento a propósito y después emplomarlo, pero si está muy corrompido lo mejor es arrancarlo. En ningún caso ha de cauterizar el nervio con hierro candente, porque este remedio corrompe los dientes cercanos, a los cuales la ramificación del mismo nervio transmite su vitalidad. Si los dientes se vuelven amarillentos recobran su primitiva blancura frotándolos tres días seguidos con polvos de quinquina mezclada al crémor tártaro en la proporción de 27 gramos de quinquina por 10 centígramos de crémor tártaro. Si los dientes se vuelven ne-

gros, sin que se forme sarro, conviene acudir a las preparaciones alcalinas que no dañan el esmalte, como la espuma ordinaria del jabón o una solución de sal tártara (carbonato de potasa) esparcida sobre los dientes con un pincelito. Después es necesario lavarse a menudo la boca con agua fresca e impedir que se críe de nuevo semejante materia por medio del polvo de quinquina.

Otras preparaciones que se pueden usar como lenitivas en el mal de dientes de las cuales se puede hacer uso para que cese prontamente el dolor. — Alcohol saturado de alcanfor, 2 gramos; 10 gramos de bálsamo del comendador, 30 gotas de tintura de opio y 10 gotas de aceite esencial de menta. Todo mezclado.

Otra. — Tintura concentrada de piretro con la adición de 20 gotas de tintura de opio por cada gramo.

Otra. — La destilación de una maceración alcohólica concentrada de berros del Pará, conocida bajo el nombre de *Paraguay Roux.*

Otra. — Acetato de plomo y sulfato de cinc, 20 gotas por cada medio gramo de tintura de opio. Triturado todo perfectamente, hacer una pasta, se pone una cantidad de manteca, como dos veces la cabeza de un alfiler, sobre un pedacito de algodón, el cual se introduce en el diente y se remueve una o dos veces cada veinticuatro horas.

Remedio inglés para el mal de dientes. — Se lee en un folleto inglés el siguiente remedio para el mal de dientes: Se toma a godón empapado en una mezcla compuesta de una parte de alumbre finamente pulverizado y 10 partes de éter sulfúrico. De cien casos, dice el folleto, noventa y nueve se puede asegurar que se halla la curación con este remedio.

Otra receta inglesa para el mal de los dientes. — En una reunión de la sociedad médica de Londres, el señor Blake, dijo, que era inútil el extraer los dientes y que él era capaz de curar el más terrible dolor de dientes (exceptuando el caso en que estuviese unido el reuma) con la aplicación del siguiente remedio: 2 gramos de alumbre sutilmente pulverizado y 7 gramos de éter nítrico; se mezcla bien y se aplica al diente. El dentista americano señor Fag, que se encontraba presente, admitió que casi el cincuenta por ciento de los que le llamaban para hacerse sacar los dientes podían curarse con aquel remedio.

Agua de Greemouth para las enfermedades de los dientes. — **Se pone en fusión por espacio de un mes, 1 1/5 litros de espíritu**

de vino, un poco de láudano líquido, 27 gramos de opio, 10 centigramos de alcanfor, igual cantidad de clavos de condimento, 20 centigramos de canela, 27 gramos de azafrán y 10 centigramos de culantrillo machacado.

Después de filtrado se tiene una agua maravillosa para calmar el dolor de dientes.

Elixir específico para calmar el mal de dientes. — Se mezclan 8 partes de espíritu de vino de 40 grados con igual cantidad de jugo de berros de Pará y se filtra por un papel; se mezcla después al licor filtrado una parte de licor animal, y se deja durante dos días agitándolo con frecuencia. A esta tintura se puede dar el color que se quiera. Para usarla, se empapa un pedacito de yesca, no preparada, lo cual se aplica sobre el diente dolorido y cesa el dolor al instante.

Caries de los dientes. — La siguiente mezcla se ha usado muchas veces con buen resultado para las caries de los dientes.

Se toman 40 gramos de éter, un poco de extracto de quinquina, 10 centigramos de aceite de clavel, igual cantidad de aceite de canela, 6 gotas de esencia de menta y 4 gramos de opio, se mezcla todo junto y se hace un electuario líquido. Cuando se quiera emplear, se tiñe en este licor una muñequita de hilos de algodón y se introduce en el diente cariado. Esto hace cesar casi de repente el dolor y su uso continuado disminuirá los progresos de las caries.

Otro remedio contra las caries de los dientes. — El alumbre pulverizado perfectamente es, según los experimentos del doctor Kuhn, no sólo el mejor medio de hacer cesar los dolores producidos por las caries de un diente, sino también el medio de que no se propague. Para usarlo, se introduce en la picadura de los dientes, y, a medida que el alumbre se extiende, los dolores se desvanecen. Conviene repetir este remedio todas las veces que vuelva el dolor, el cual, sin embargo, no cesa por completo instantáneamente, y se observa que el trabajo de descomposición química que constituye las caries, no sigue adelante.

Almáciga muy buena para obturar los dientes cariados. — Se toman: un hectógramo de resina de almáciga, escogida blanca, y 27 gramos de éter sulfúrico, se hacen descomponer al frío en un cristal, se extrae el líquido y se conserva en botellas bien cerradas. Cuando se quiere usar se empapa un poco de algodón en rama

y se introduce en la cavidad del diente, de tenerla bien seca y limpia. De este modo, la operación se hace en seguida.

Otra pasta para substituir la emplomadura de los dientes. — La emplomadura de los dientes es una operación que a menudo es dolorosa y a veces no se puede aplicar. En lugar de la emplomadura, se puede recurrir a la aplicación de una pasta compuesta del siguiente modo: 15 gramos de almáciga de lágrima y sandraca, 7 granos de sangre de dragón, un grano de opio, una gota de esencia de romero o de clavel, y aguardiente de coclearia lo necesario para formar con dichos ingredientes una pasta densa, que se introduce en el agujero del diente, después de haberlo limpiado.

Otra almáciga para la emplomadura de los dientes. — Un esmalte compuesto de sulfato pulverizado y reducido a pasta con agua y una pequeña porción de vinagre de morfina, usan ahora algunos dentistas, en lugar de la hoja de plomo, para tapar las cavidades de los dientes. Después de limpiar al diente con una esponja o agua caliente, se vuelve a lavar el agujero con una solución débil de acetato de morfina, por medio de un pincelito de pelo de camello. Los polvos anodinos se mezclan después con un poco de agua y endurecen al momento en que se llena la cavidad; primero se llena la mitad y luego totalmente, de sulfato de cal pulverizado, y en seguida se forma con el agua una pasta densa que se solidifica rápidamente.

Tónico excelente para las enfermedades de las encías. — Se machacan cinco hojas, se entibia el jugo y se emplea para el mal de las encías.

Agua para las encías. — Se toman 27 gramos de canela fina, 15 céntimos de clavos de clavillo, 14 gramos de rosas rojas, 142 gramos de berros, un hectógramo de coclearia, la corteza de dos limones y alcohol de hojitas; se machaca todo esto y se deja reposar durante veinticuatro horas en un vaso de vidrio, después se destila al baño maría.

Otra. — Se toman diez céntimos de canela en polvo, unos clavos, 20 céntimos de alumbre de roca, se vierte una pinta de agua hirviendo; en cuanto se enfríe, se añaden 142 gramos de agua de Mantel, 20 céntimos de agua de azahar, 10 céntimos de esencia de cedro y 142 gramos de alcohol; se deja reposar todo junto durante veinticuatro horas, se filtra y se conserva en botellas el líquido filtrado.

Remedio para los dientes que se menean. — Se hace hervir en

agua cierta cantidad de hojas de encina, se une a esta solución un poco de espíritu de azufre y se usa para enjuagarse la boca.

Mal olor de la boca. — Se quita por algún tiempo el hedor que expelen las raíces de los dientes gastados, enjugándose la boca con una ligera solución de alumbre y agua. En el caso de que el tártaro o la costra cálcarea de los dientes se adhiera con fuerza, se puede usar piedra pómez, sutilmente pulverizada o un pequeño raspador.

Preparación de las raíces para limpiar los dientes. — Las raíces mejores para limpiar los dientes son las de malvavisco y regaliz, pero han de estar completamente sanas. Se cortan en pedacitos de seis pulgadas, se hierven varias veces en gran cantidad de agua que se mudará cada vez para despojarlas por completo de su porte extractivo, lo cual se consigue con doce o quince hervores. Después se introduce por cada una de las extremidades de estos pedacitos de la raíz la punta de un cortaplumas a fin de separar las fibras leñosas y de que tomen la forma de un pincel o cepillito, y luego se dejan secar lentamente y se conservan hasta que se usen. Cuando se las quiera emplear, se remoja una de las cabezas con un poquito de agua y se empapa en polvos dentífricos o en un opiado.

Medio para quitar con presteza el embotamiento de los dientes. — El embotamiento se produce sobre los dientes y más aún sobre las encías por los frutos sin madurar y agrios. Para librarse de esto, basta masticar acedera o verdologa (llamada vulgarmente verdolaga o grasello) o queso picante.

Las almendras, las nueces, el pan quemado, etc., masticados y frotados sobre los dientes, quitan también el embotamiento.

Licor que quita con presteza el embotamiento de los dientes. — Se compone de dos partes de potasa cáustica por ocho de agua aromática de salvia; usado en la dosis de dos cucharadas de café en unos catorce gramos de agua y enjuagándose con éste la boca, quita el embotamiento, neutralizando el ácido que lo producía.

Universal electuario purgante de los humores. — Se toman dos hectógramos de polipodio cuarcino, seis decágramos de raíces de achicoria, tres decágramos de regalicia, un hectógramo de hojas de agrimonía, igual cántidad de escalopendra, seis decágramos de violetas dobles y tres y medio litros de agua. Se hace hervir por un cuarto de hora, se cuela y se añade un kilógramo y dos hectógramos de azúcar. Hecho esto se cuece hasta que quede como

un jarabe, se añaden un hectógramo y tres decágramos de pulpa de tamarindo e igual cantidad de extracto de casia, tres decágramos de ruibarbo en polvo y de sen también pulverizado y regaliz, medio hectógramo de semillas de hinojo y por último cuatro gramos de semillas frías reducidas a pasta. Se deslíe el tamarindo, la casia y las cuatro semillas frías en el almíbar, vertiéndolo poco a poco, y después se mezclan los polvos para hacer un electuario.

Difteria. — Inapetencia, malestar general, escalofríos y una dificultad más o menos grande en la deglutición, son los síntomas de esta grave enfermedad, que ataca preferentemente a los niños. Todo cuidado doméstico es insuficiente; conviene llamar inmediatamente al médico.

Digestión. — De la regular y completa digestión depende la conservación de la salud; y una buena digestión se obtiene evitando durante la comida, inmediatamente después y hasta el primer período de la digestión misma, fatigar el cuerpo o el espíritu.

Disentería. — Esta enfermedad es demasiado grave y depende de muchas causas, por lo que no permite indicación de remedios especiales; diremos solamente que mientras se espera al médico se puede administrar al enfermo bebidas de goma y lavativas de agua de arroz preparada con una fuerte decocción de agua de amapolas.

Remedios para la disentería. — El fruto del saúco puesto a fermentar por sí solo y después destilado y refinado, produce un licor que unido a 27 gramos de jugo crudo, no fermentado y cocido sobre un fuego ligero, hasta que adquiera la consistencia de la miel; es un remedio específico para toda clase de disenterías por malignas y complicadas que sean. Al principio su acción no es muy sensible, pero en menos de dos o tres días se ven sus efectos, tomando por la mañana y por la tarde dos cucharaditas con un poco de vino aguado.

Otro. — El jugo crudo de la ortiga blanca, llamado por los herbolarios *galiopsi*, tomado en la dosis de dos o tres cucharadas por la mañana y tarde, es un remedio eficacísimo contra la disentería y la pérdida de sangre.

Otro. — Algunos médicos curan la disentería con ácido sulfúrico preparado a modo de una ligera limonada que se hace beber a menudo a los enfermos; ésta es la limonada que se da en los hospitales, y para hacerla más agradable al paladar se dulcifica con azúcar, miel, regaliz.

Si falta el ácido sulfúrico, se pueden emplear espigas de Manten, mezcladas con buen vino rojo; una o dos botellas bastan para una curación radical.

Otro. — El señor Grainger, médico de Londres, curó una disentería pertinaz y refractaria a todo remedio, haciendo tomar al enfermo agua de cal, mezclada con una tercera parte de leche en la cantidad de tres cuartos de litro.

Otro remedio contra la disentería epidémica. — Se hace tomar al enfermo por la mañana en ayunas un poco de raíz de anhorta, sutilmente pulverizada y disuelta es un vaso de agua fría. Su efecto es el de un vomitivo; sin embargo, si no excita el vómito, o éste es escaso se le da otra dosis y además un gramo de tártaro emético disuelto en tres vasos de agua que debe tomar cada media hora. Al día siguiente se debe purgar al enfermo con un poco de la misma raíz pulverizada e incorporada con miel, con la cual se forman cuatro bolitas que se deben tomar una por una de seis en seis horas. Se aumenta o disminuye esta dosis en razón de la evacuación; y el médico aconsejará la manera de usarlas según la fuerza y la complexión del enfermo.

Remedio para la disentería causada por la debilidad. — Se obtiene la curación usando el siguiente café: Se eligen buenas bellotas, se tuestan, se machacan y se hace un café que se puede tomar con leche y sirve algunas veces para engordar. Para tostar las bellotas se le pone en un tostador, se les hace girar cinco o seis veces hasta que tomen el mismo color del café.

Dolores de estómago. — Muchas recetas, composiciones y específicos, se han hecho y harán para el dolor de estómago, el cual aunque es difícil curarlo del todo, por las causas que lo motivan, no lo es el calmarlo con bicarbonato de soda, si bien es malo abusar de él.

En casos de debilidad de estómago hay una receta muy vulgarizada que da buenos resultados y que se compone de:

Quina en polvo	6 gramos
Ruibarbo en polvo	3 „
Sal amoníaco	1 „

Esto se distribuye en ocho papelitos de los que se tomará uno cada vez, cuando moleste el dolor.

Edema. — Es una hinchazón sin rubicundez y sin dolor. Se cura con fricciones de aguardiente alcanforado, cuando a la presión del tacto no se nota una sensación de dolor.

Emanaciones de plomo y su tratamiento curativo. — Los pintores, los que trabajan en plomo, los caldereros, los vidrieros, los fabricantes de colores y en general todos los operarios que manejan sus preparaciones, están sujetos a una enfermedad conocida bajo el nombre de cólico de plomo o cólico de los pintores que es un verdadero envenenamiento por emanación.

Al principio el enfermo siente en el bajo vientre dolores sordos y de poca duración, los cuales no tardan en volver y pronto se hacen insoportables; la boca está seca, aparece el vómito, el cual dura, algunas veces, muchos días, las materias que se arrojan son amargas, verdosas o negruzcas, se tiene una obstinada constinación, las evacuaciones del vientre son muy difíciles, amarillas duras y redondas, otras veces. por el contrario, aparece la diarrea El vientre se hunde por el ombligo, atrayéndole hacia la espalda, los dolores son muy intensos, pero con frecuencia se alivian oprimiendo gradualmente el ombligo con la mano. Tales síntomas, proceden de ordinario, poco a poco, pero en algunos caso se manifiestan con la mayor rapidez. No se tiene casi fiebre, ni dolor de cabeza, vértigos, etc.

Para la curación de esta intoxicación se da por la mañana el primer día un clíster purgante, preparado con ciento ochenta gramos de sen. hervido durante un cuarto de hora en medio litro de agua; cuando está colada se añaden catorce gramos de sulfato de soda (sal de Glauber) y ciento ocho gramos de vino emético; en el curso del día se hace tomar una bebida purgante, la cual se compone hirviendo, por un cuarto de hora, cincuenta y cuatro gramos de cañafístola en caña en un litro de agua y añadiéndole, después de colada veintisiete gramos de Sal de Epson (sulfato de magnesia) y tres gramos de tártaro emético; por la tarde se le da un clíster anodino de ciento sesenta gramos de aceite de nueces y trescientos veinte de vino rojo, e interiormente se hace tomar gramo y medio o dos granos de triaca, a la cual se mezcla, si la gravedad del caso lo requiere, grano y medio de opio. Al segundo día se administra dos veces cada hora un emético con seis gramos de tártaro emético disueltos en un vaso de agua: en el resto del día se da una tisana sudorífica, preparada haciendo hervir un poco menos de dos litros de agua, veintisiete gramos de guayacán e igual cantidad de quina o zarzaparrilla, y añadiéndole, cuando todo esté

reducido a la mitad, catorce gramos de saxífraga y de regaliz; después se cuela cuando ha hervido un poco.

Por la tarde se da clister anodino y la triaca como la tarde del primer día en que empezó la curación. Por la mañana del tercer día se hace tomar cuatro veces, cada tres horas, la tisana sudorífica indicada para el segundo día, a la cual, antes de quitarla del fuego se le añaden veintisiete gramos de hojas de sen. En el resto del día se da la tisana y por la tarde el clíster anodino, la triaca y el opio como el primer día. Por la mañana del cuarto día, en un vaso de decocción de sen se echan catorce gramos de sal de Glauber, un gramo de jalapa, veintisiete gramos de jarabe de supino cerval, y se da a beber al enfermo. Durante el día se le administra la tisana sudorífica del segundo día. Por la tarde el clíster anodino y la triaca como en el primer día. En la mañana del quinto día, se da la tisana ligeramente purgante del tercer día; a las ocho horas la triaca y el opio, como en el primer día. Durante todo este día el mismo tratamiento del cuarto. Si a pesar de todos los medios empleados, el enfermo no evacúa, se le dan los siguientes sellos purgantes que usan los pintores. Se mezclan con jarabe de espino cerval dos gramas de diagridio e igual cantidad de resina y jalapa, doce gramos de goma cocida y gramo y medio de la composición de Stamech, se hacen doce sellos y se da uno cada dos horas; en los intervalos se hará beber la tisana sudorífica. Es raro que después de tal tratamiento los enfermos no se curen. Si las bebidas prescriptas se devuelven, se dará el tártaro emético en clíster, poniendo un gramo de tártaro en un litro 3/5 de agua.

Embarazos gástricos. — Por la mañana, en ayunas, conviene dar al niño una infusión ligera de ruibarbo. En los adultos se emplea con éxito el agua de Sedlitz o bien una simple disolución de 30 gramos de magnesia en un vaso de agua. Si después de estos remedios el embarazo persiste, es que se trata de los preludios de una enfermedad de estómago y precisa recurrir al médico.

Embriaguez. — Abuso de bebidas que ataca a los sentidos. La inflamación de las membranas de los ojos y la dilatación de las pupilas, alteran la visión: el oído se hace tardo sufriendo un retintín; el olfato no distingue y el paladar se pervierte despidiendo un aliento insoportable; en fin el tacto queda insensible a las más comunes impresiones, y a veces insensible hasta la parálisis. Sus consecuencias son de temer, siempre funestas y algunas veces mortales. Las crónicas de los diarios lo atestiguan, desgraciada-

mente, todos los días. Si se trata de volver a su estado normal un individuo que no era borracho por hábito, se le da a beber un vaso de agua azucarada en la que se hayan vertido de tres a cinco gotas de amoníaco.

Encorvadura. — Cuando es consecuencia de exceso de fatiga se cura con el reposo, con buena nutrición, baños tibios y ligera infusión de menta. La curvadura, sin embargo, es ordinariamente el principio de una enfermedad seria y obliga recurrir al médico.

Enfriamiento. — (Véase: Resfriado).

Envenenamiento. — Aunque los síntomas exteriores, tales como la alteración del rostro, los dolores atroces de estómago o de vientre, indican los tristes efectos de un veneno, no se sabe siempre cuál es el remedio que ha de emplearse para combatir directamente. Indicaremos, pues, los socorros que deben prestarse a los envenenados, transcribiendo las indicaciones del profesor Mantegazza y otros autores. Son indicaciones al alcance de todos, hasta la llegada del médico, que debe ser llamado inmediatamente.

Instrucciones comunes a todos los casos. — No desalentar con gritos, exclamaciones y reproches al paciente. — No temer comprometer a él ni a su familia. — Apresurarse a aplicar el remedio; cada minuto que pase puede ser fatal. — Procurar el vómito y conservar las substancias evacuadas.

Veneno ignorado. — Con agua tibia, introduciendo los dedos o las barbas de una pluma, en la garganta, provocar el vómito. Si el envenenado no puede, o no quiere abrir la boca, se le introduce una pluma por la nariz, y se aprieta esta pluma hasta llegar a la garganta. Después de los medios mecánicos los mejores eméticos son la ipecacuana, en dosis de 100 a 200 gramos, el sulfato de cobre o de cinc, en dosis de 50 a 100 gramos. Si no se tienen estas substancias en casa, para no perder tiempo, se puede recurrir a otros eméticos, como, por ejemplo: una cucharadita de mostaza en polvo, una infusión muy concentrada de flores de camomilla, una pizca de rapé. Mientras llega el médico, si los dolores de vientre son atroces, se pueden aplicar cataplasmas de harina de linaza, de salvado, de arroz cocido, etc., rociadas con láudano.

Por ácidos concentrados, esto es, por haber tragado ácido sulfúrico, nítrico, clorhídrico, acético, cítrico o tartário. — Se diluyen 30 gramos de magnesia calcinada en un litro de agua, de la que se da a beber un vaso cada dos o tres minutos. A falta de

magnesia puede substituirse con agua jabonosa: 15 gramos en un litro de agua.

Por el ácido prúsico, agua destilada, extracto de laurel, cerezo, y agua destilada de almendras amargas. — Si la intoxicación tiene lugar por el ácido prúsico o lo que es más fácil, por substancias que lo contienen, como el agua destilada, el extracto de laurel, cerezo o el agua destilada de las almendras amargas, en ese caso, después de haber provocado el vómito y administrado al enfermo café, como en el caso anterior, se le hace tomar por tres o cuatro veces cada media hora una cucharada de trementina en una taza de infusión de café.

Por setas venenosas. — Los síntomas no se manifiestan hasta cinco, seis, diez y aún veinticuatro horas después de haberlas comido. El envenamiento por las setas es tal vez el más común, siempre grave, porque ataca las más de las veces no a un solo individuo, sino a una familia entera, sembrando el espanto y la desolación. Entretanto que se llama apresuradamente a un médico, conviene alejar a los que asisten inútilmente a los sufrimientos del paciente, llamándole, haciéndole preguntas, y prorrumpiendo en inútiles exclamaciones. Los remedios indicados son muchos y diversos, pero todos concuerdan en provocar el vómito y descargar el cuerpo con lavativas. Si el médico tarda, es mejor aún, apenas se noten síntomas de envenenamiento procurar por los medios mecánicos ya indicados que el enfermo pueda vomitar; si con esto no se logra, puede administrarse un vomitivo disolviendo 50 centigramos de emético en un vaso de agua. Un cuarto de hora después se empieza a dar al envenenado, en tres tomas, con veinte minutos de intervalo, un segundo vaso de agua en el que se haya diluído igual cantidad de emético, ó 120 centígramos de ipecacuana, ó 32 gramos de sal de Glauber. Cuando no se dispone de estos medios puede apelarse al agua tibia, medio vaso cada vez, introduciendo en la garganta una pluma untada con aceite, para excitar el vómito. En los intervalos de las náuseas désele a beber agua acidulada por medio de una fuerte dosis de vinagre. Cuando el enfermo ha vomitado no por esto está curado del todo y conviene confiarlo al cuidado de un médico.

Por venenos vegetales irritantes, como la coliquíntida, eleboro, goma, podraga, renúnculo, escamonea, graciola, etc. — Los efectos de dichos venenos irritantes son: sabor acre, picante y más o menos amargo, calor abrasador, gran sequedad en la lengua y

en las demás partes de la boca, la garganta apretada, vómitos y diarrea, dolores más o menos vivos al estómago y a los intestinos, pulso fuerte y frecuente, respiración acelerada y difícil, vacilación y embriaguez, pupilas dilatadas, extenuación, abatimiento, pulso, por fin, lento, muy débil, dolores agudos, pérdida total de fuerzas, frecuentes convulsiones, rigidez en los miembros y la muerte. Alguna vez el veneno ingerido no determina dolores muy fuertes y otras ocasiona vómitos, un abatimiento y una insensibilidad notabilísima.

El tratamiento de tales intoxicaciones no difiere en general del de el sublimado corrosivo, aunque es necesario en este caso tomar las claras de huevo. Se tendrá cuidado de no administrar el emético, el vinagre y otras cosas irritantes, las cuales no hacen más que agravar la enfermedad.

Cuando el mal consiste particularmente en el vómite y en la insensibilidad, después de haber excitado el vómito con agua azucarada, se darán muchas tacitas de café fuerte, y entre una y otra tres o cuatro gramos de alcanfor disuelto en yema de huevo.

Si en lugar de un gran abatimiento, se tuviesen convulsiones, delirios, etc., se administrará después de haber provocado el vómito, merced al agua azucarada, opio y cocción de adormideras.

Si el vientre estuviese muy dolorido, se aplicarán de 12 a 15 sanguijuelas.

Por los álcalis; esto es, potasa, soda, cal, amoníaco. — Bebidas ácidas; dos cucharadas de vinagre o el zumo de un limón por cada vaso de agua.

Por el cardenillo, vitríolo, etc. — Agua albuminosa, esto es, cinco claras de huevo batidas en un litro de agua, medio vaso cada dos minutos. Provocar el vómito, y si después de haberlo excitado con agua tibia, a la que se añade una cucharada de aceite, o con las barbas de una pluma introducidas en la garganta, no se obtiene el fin desedo, hágase cocer en seguida un coliflor y dése al enfermo una gran dosis. Este alimento se arroja casi siempre con el veneno.

Por los óxidos o sales de cobre. — Los envenenamientos producidos por las substancias que proceden del cobre son muy frecuentes por la negligencia de las personas que cuidan los utensilios de cocina. El cobre, en estado metálico y de perfecta pureza, no es venenoso, pero la menor oxidación produce un efecto funesto.

El agua pura hervida en una cacerola de cobre, no es venenosa, pero sí lo sería el agua salada, y si a esta última se añade

carne, el efecto tóxico no tendría acción sobre la economía animal, porque las fibras musculares se apoderan del óxido disuelto, formando un compuesto insoludable.

Los óxidos de cobre no son venenosos sino cuando están incorporados a las sales ácidas. Todas la sales de cobre son, por lo tanto, venenosas hasta en pequeñas dosis.

Cuando una persona está envenenada por substancias cobrizas oxidadas por los ácidos, nota en la boca un sabor agrio y estíptico y una gran sequedad: siente en la garganta dolores, escupe continuamente, el vómito es abundante y al producirse, siente dolores en el estómago, como en los cólicos más fuertes, la respiración se vuelve fatigosa, hay sudores fríos, vértigos, abatimiento general y convulsiones.

Cuando estos síntomas demuestran evidentemente el envenenamiento, se debe recurrir inmediatamente a los siguientes remedios como antídoto.

El más eficaz y casi único en parecidos casos, es el empleo de la albúmina. Ya se sabe que la albúmina entra en las composiciones de las substancias animales, y la clara de huevo se compone casi por completo de la albúmina.

La albúmina forma con las sales del cobre una substancia insoluble, y por consiguiente, neutraliza su efecto sobre la economía animal.

A fin de evitar los activos efectos del envenenamiento ocasionado por las sales de cobre, de cualquiera que sea su naturaleza, es preciso estar acostumbrado a tomar siete u ocho claras de huevo que se mezclarán con agua y se darán a beber al enfermo en gran cantidad. La albúmina neutraliza el envenenamiento y el agua tomada en abundancia excita el vómito.

Después de que éste cese, se dará al paciente leche, mezclada con agua de goma, o cualquier otra bebida dulcificante.

Este sencillo remedio, causa ordinariamente un efecto rápido y positivo.

Si después sobreviniesen inflamaciones habría que combatirlas con sangrías.

Conviene observar que las preparaciones de cobre ocasionan muchos envenenamientos, sobre todo el cardenillo, que se forma en los utensilios de cocina, que son de cobre, y en los mal estañados, especialmente cuando, después de preparados los alimentos ácidos o grasos en vasijas de esa clase, se tiene la imprudencia de dejarlos enfriar dentro de ellas.

Aunque el célebre doctor Orfila confió mucho tiempo en el sólo uso del agua azucarada, como antídoto del cardenillo, después de algunas dudas, el mismo doctor Orfila, se apresuró a anunciar la inexactitud de su primera aserción y publicó el nuevo contraveneno, cuya eficacia está comprobada por el señor Deluny, farmacéutico en Assalfort (Lot e Garonna).

Este sencillo medio consiste en dar al enfermo, apenas se notan los primeros síntomas de la enfermedad muchos vasos de agua, en cada uno de ellos se bate una clara de huevo. Para que la disolución sea perfecta, cada clara se batirá en un plato y cuando esté convertida en espuma se dará al enfermo.

Este remedio, aunque tan fácil, es el mejor que se conoce hasta ahora; es un contraveneno en toda la extensión de la palabra y descompone al cardenillo de tal modo que deja al óxido en un estado que no es nada peligroso. Cuando el cólico esté para calmarse darán al paciente bebidas lenitivas, preparadas con semillas de lino, hojas de malva, etc. En estos casos siempre se deben seguir los consejos del médico.

Hay que advertir que aunque antes se consideraba el aceite como remedio, ahora se ha descubierto que no sirve más que para provocar el vómito, pues, por lo demás, dilata el veneno y aumenta los peligros.

Aprovecho la noticia para someter a los químicos la siguiente observación: un observador ha visto una considerable cantidad de sulfato de cobre, acetato de cobre, acetato de plomo y de alumbre totalmente descompuestos por la ebullición con el negro animal y después de haberlo filtrado quedaba potable. La aplicación del negro animal (que estando seco no lleva nada perjudicial) en polvos impalpables o en pastillas azucaradas, ¿no sería un poderoso antídoto? Tal asunto es digno de tratarse en una Academia Científica Universal, y puede ser el medio mejor para destruir toda clase de prejuicios contrarios a la salud y a la razón.

Por las sales de plomo; albayalde, minio, etc. — Leche, agua, albuminosa como para el cardenillo. Sulfato de soda o potasa, agua de Sedlitz.

Por las sales de plata; nitrato de plata o piedra infernal. — Se hacen beber con pocos minutos de intervalo y a vasos una solución de agua salada, en proporción de dos cucharadas de sal por litro de agua.

Por el arsénico, fósforo, etc. — Agua de cal, o también de

y precisión. Si os habéis penetrado de estas enseñanzas, si conserváis una fe ardiente en ellas y vuestras intenciones son puras y desinteresadas, habréis adquirido, no lo dudéis queridos lectores y amables lectoras, una fuerza irresistible, un poder maravilloso y un arte de fascinar y dominar a vuestros semejantes.

ELEMENTOS DE AGRICULTURA Y HORTICULTURA

PUNTOS DE VISTA GENERALES

TERRENOS

I

Partes componentes. — Propiedades químicas

Las plantas viven sobre la tierra y en el aire. Se alimentan por las raices y respiran por las hojas; según que las raíces encuentren en el suelo una alimentación más o menos abundante, la vegetación será más o menos vigorosa, y la recolección más o menos productiva. Sin embargo, una planta puede vivir en un mismo terreno en el cual otra se malogra; no basta, pues, que el suelo sea fértil: precisa, además, que sea de una fertilidad conveniente a la naturaleza de la planta que alimenta. El conocimiento del terreno, de sus cualidades y de sus defectos, es la base de la agricultura.

La tierra arable es una mezcla de residuos de piedras reducidas a polvo y de materias orgánicas acumuladas por las plantas y por los animales que han vivido en diversas épocas. La composición química de la tierra participa necesariamente de la naturaleza pedregosa de que deriva; y los elementos que constituyen las diversas especies minerales se encuentran en el suelo, el cual, por efecto del tiempo o del trabajo del hombre, sirve para la reproducción de los vegetales. El análisis químico nos descubre la sílice, el feldespato, la arcilla, la caliza, la magnesia, el yeso, los fosfatos y los nitratos. Las sales amoníacas y el carbón, confundidos en el terreno, tienen un origen orgánico. Examinemos las propiedades de estos principales elementos.

La *sílice* se encuentra bajo la forma de cuarzo o combinada con otras materias. La arena es sílice pura. Un suelo abundante

Por los narcóticos, opio, morfina, belladona, etc. — Cuando se ha introducido en el estómago o aplicado sobre una herida cualquiera de estos venenos, se notan los siguientes efectos: estupor, peso en la cabeza, somnolencia, los miembros ateridos, cierta especie de embriaguez, mirada estúpida, pupila dilatadísima, delirio furioso, alegre, alguna vez convulsiones, abatimiento, parálisis a las piernas, pulso variado, pero en general lleno y fuerte en el principio de la enfermedad, respiración, alguna vez acelerada, vómito, sobre todo cuando el veneno ha estado aplicado sobre las llagas o ha sido dado bajo forma de clíster y bien pronto las convulsioses y el abatimiento aumentan y el enfermo muere.

En tales envenenamientos, como en los del ácido prúsico, lo primero es necesario ocuparse de que se devuelva el veneno ingerido; se comenzará por 2, 4 ó 5 gramos de tártaro emético disuelto en un vaso de agua; si al cabo de un cuarto de hora no se ha provocado el vómito, se administrarán 12 gramos de sulfato de zinc, disuelto en medio vaso de agua, después se repetirán otros 12 gramos si no se han presentado vómitos, y aunque sea se introducen los dedos en la boca o se roza el esófago con las barbas de una pluma. Si no da tiempo de esperar a que el narcótico haya llegado a los intestinos, se administrará un clíster fuerte y purgante, el cual ayuda aún después de evacuado el veneno, y también será conveniente dar al enfermo fricciones con un sepillo sobre las piernas o los muslos.

Después de evacuado el veneno se darán alternativamente, cada cinco minutos, una taza de agua acidulada, con vinagre, zumo de limón o crémor tártaro, o ya una taza de café muy cargado cuando el enfermo se halle fuera de peligro. Se debe tratar de quitar el entumecimiento. Algunas veces, cuando la enfermedad semeja una apoplejía, se practica una sangría en un brazo o mejor en la yugular.

Hay que repetir la recomendación de que hasta que el veneno no esté evacuado son peligrosas las bebidas frecuentes, porque el agua disuelve, especialmente el principio activo del opio y deja que sea absorbido fácilmente. Es aún más pernicioso el dar al enfermo, antes de la evacuación del veneno, bebidas aciduladas con vinagre o zumo de limón, porque ésta ayudaría a la disolución del veneno, y por eso se recomienda dar estas bebidas después que se ha evacuado.

Por el tabaco, estamonio, la digital purpúrea, el oleandro, la ruda silvestre, la cuña manchada, la cicuta menor, la cizaña, el

centeno cornudo. — Estos venenos dan lugar a los siguientes síntomas: agitación, dolores, gritos agudos, una especie de delirio más ò menos alegre, movimientos convulsivos del rostro, de las quijadas y de los miembros; pupilas dilatadas, pulso frecuente y fuerte unas veces y otras regular o pequeño, lento o irregular; ganas de vomitar, vómitos difíciles, diarrea y dolores de vientre muchas veces agudos. En algunos casos en lugar de agitación se observa un gran abatimiento e insensibilidad, un temblor general y ningún síntoma de vómitos.

En cuanto a la curación, se efectúa teniendo en cuenta si hace poco o mucho que se haya ingerido el veneno. En el primer caso, cuando el enfermo haya vomitado, se le dan tres gramos de tártaro emético en un vaso de agua; en el segundo se emplearán los purgantes. Después de haber evacuado, si el enfermo está adormecido y casi apoplético, se practicará la sangría en el brazo y mejor aún en la vena yugular y después se dará agua acidulada como en el caso del opio. Por el contrario, si el veneno no hubiese sido evacuado, se aplicarán sanguijuelas y se dará agua azucarada y bebidas emolientes, etc.

Se hace lo que hemos aconsejado al tratar de las plantas acres e irritantes.

Por el centeno cornezuelo, hojas de leandro, cicuta, tabaco, etcétera. — Igual que para los narcóticos.

Para los efectos de las exhalaciones de las flores en una habitación cerrada. — Hay ciertos temperamentos delicados que no pueden permanecer mucho tiempo en una habitación cerrada, donde haya flores muy olorosas, por ejemplo, la rosa, el clavel, la madreselva, etc., sin sufrir síntomas muy molestos como los dolores de cabeza, vértigos, ganas de vomitar, convulsiones, asfixia, etc.

En este caso se hará salir al enfermo de la estancia y al aire libre se le dará a oler vinagre y se le procurará agua. Si tiene convulsiones se emplea alguna poción antiespasmódica; y, si está asfixiado, se le prestarán los auxilios que se indican en el párrafo que trata de la *Asfixia.*

Por bebidas espirituosas. — Provocar el vómito con agua tibia, té claro o infusión de hojas de limón o de naranja. Si el enfermo no está propiamente envenenado sino simplemente borracho en demasía, se le hace beber un vaso de agua con dos o tres gotas de amoníaco.

Por los pescados. — Los pescados de mar, como el atún, el

delfín, el congrio y la clupwa, a algunas personas les resultan venenosos, máxime en tiempo de estío. Los síntomas de estos envenenamientos son, por lo general, dolor de cabeza, vómitos, diarreas, cólicos, convulsiones, síncopes, erupciones cutáneas, parálisis y algunas veces hasta la muerte.

Estas intoxicaciones se curan: 1º con un emético, si el veneno se ha ingerido hace poco tiempo, y también con un purgante o un clíster si hace más tiempo; 2º tomando en seguida de haber evacuado lo necesario, pedazos de azúcar mojados con 20 ó 28 gotas de éter; 3º administrando algunas cucharadas de una poción preparada con 27 gramos de agua de azahar o de melisa, 20 gotas de licor anodino de Hoffman, 10 gotas de láudano de Sydenam y 14 gramos de azúcar; 4 gramos, dando a beber a todo gasto agua con dos cucharadas de vinagre o zumo de limón por cada vaso.

Si los dolores de estómago son muy fuertes y se tiene fiebre, se aplican 10 ó 12 sanguijuelas al bajo vientre.

Por la nuez vómica, estricnina. — Procurar el vómito con todos los medios indicados, limitando a muy poca dosis el agua tibia y todos los líquidos. Si el veneno da tiempo al socorro, una pequeña cucharadita de éter, 20 a 30 gotas de cloroformo en agua y aproximar a las narices del enfermo un pañuelo empapado en estos dos líquidos.

Por cristal en polvo. — Procurar que otra substancia lo absorba y luego, lo más pronto posible, hacer tragar una papilla muy densa, miga de pan, espinacas, coles cocidas, etc.

Por tártaro emético y otras preparaciones antimoniales. El tártaro emético, como las otras preparaciones de antimonio, puede resultar venenoso aun en pequeñas dosis, cuando no se vomita y cuando excita vómitos demasiado violentos.

En esta clase de intoxicaciones, además de los otros síntomas, hay gran dificultad en la respiración, con frecuencia imposibilidad de tragar y a veces un abatimiento muy grande.

En el caso de que los vómitos sean excesivos, con dolores y calambres al estómago, es preciso favorecer el vómito suministrando al paciente muchos vasos de agua azucarada o sola, y si esto no hace efecto, se le da un grano de extracto de opio, disuelto en un vaso de agua azucarada, repitiéndolo, si es necesario, hasta tres veces, con el intervalo de una media hora; a falta de opio, se dan al enfermo, 27 gramos de jarabe acodio en un vaso de agua; y, si tampoco se tiene esto, algunos vasos de infusión de adormideras.

Cuando el envenenamiento *no* va acompañado de vómitos, deberán excitarse con muchos vasos de agua azucarada; y, si esto no surte efecto, se le administrarán muchos vasos de una cocción de nueces de agalla hervidas durarte diez minutos en medio litro de agua, y la falta de agallas se suplirá con una cocción de 54 gramos de quinquina en polvo en infusión en dos litros de agua, que se tomará a vasos, empleándose, por fin, la infusión de corteza de encina, de sauce, etc.

La cocción de quinquina es preferible a la de agallas porque su efecto es más rápido.

No se debe emplear la ipecacuana, el vitríolo blanco, ni el azul para excitar el vómito, porque agravaría la enfermedad, aumentando la irritación.

Si todos estos medios resultan inútiles, hay que recurrir a la sangría y a los otros remedios antiflogísticos recomendados para los envenenamientos de los ácidos.

Por sublimado corrosivo y otras preparaciones mercuriales. — El señor Orfila ha patentizado que la clara de huevo disuelta en agua fría es el mejor contraveneno del sublimado corrosivo y de todas las preparaciones mercuriales. A falta de clara de huevo se puede emplear la leche con buen resultado. En caso de que un individuo se encuentre intoxicado por una preparación mercurial, se diluirán 12 ó 15 claras de huevo o el mayor número que se puedan reunir de repente en tres litros de agua fría, administrándose un vaso de esta bebida cada dos minutos para provocar el vómito. Si no se dispusiera de huevos, se dará al enfermo leche en abundancia, y si faltasen ambas cosas, agua con goma arábiga, con semillas de lino, con flor de malva, raíces de malvavisco, y, en último caso, agua azucarada y aun agua sola en gran cantidad. Si después de haber tomado claras de huevo el vómito y los demás síntomas no van cesando, se repite la misma dosis de claras de huevo para que obre con mayor presteza. Luego se curará al enfermo como se ha dicho hablando de los ácidos, con la sola excepción de que deberá favorecerse, el vómito introduciéndose los dedos en la boca o rozando el esófago con las barbas de una pluma.

Por el nitro: sus efectos venenosos y su tratamiento. — El nitro que muchos médicos se obstinan en no considerar como veneno, es tóxico para el hombre y para los animales, cuando se halla en contacto con las heridas. Este envenenamiento ocasiona vómitos continuados, a veces sanguinolentos, una fuerte inflama-

ción en el estómago, una especie de embriaguez, parálisis de los miembros, convulsiones y otros fenómenos nerviosos.

Los que se hallan intoxicados por el nitro, se deben curar como los que han ingerido el arsénico, exceptuando el agua de cal, que no debe emplearse.

Enrojecimiento del rostro. — Es evidentemente producido por el enrojecimiento y endurecimiento de la piel de la cara, como también, los botones que se manifiestan fuera de ésta, y que, al supurar, se convierten en una especie de pezones. Esta enfermedad ataca preferentemente a las mujeres de 40 a 45 años que se han abandonado a intemperancias gastronómicas, o abusado de afeites, pomadas y cosméticos. Debemos advertir que es una de las enfermedades más rebeldes a todo remedio, y en todo caso su tratamiento no pertenece a la medicina doméstica.

Enteritis. — Inflamación de los intestinos: en los adultos no puede esperarse la curación sino con un tratamiento enérgico, por lo que es necesario recurrir pronto a un médico. Sus caracteres principales son la hinchazón del vientre, y de enflaquecimiento de las partes inferiores del cuerpo. En los niños se cura lentamente con aire puro, libre, o con substanciosa y digerible alimentación, acompañando a las comidas un poco de vino añejo.

Epilepsia, o mal caduco. — Poco diremos con referencia a esta terrible enfermedad. Médicos experimentados han constatado que a cada ocho casos, seis dependen de un susto. Por esto es conveniente evitar con toda precaución cualquiera impresión violenta o imprevista; no llamar al paciente a grandes voces, no molestarle con preguntas inútiles, no darle a beber ningún líquido fuerte. Cuando la enfermedad se ha declarado y empiezan los accesos, téngase la precaución de impedir que el epiléptico pueda, en la convulsión, herirse o contusionarse, secundando cautamente sus esfuerzos y absteniéndose de violentar los movimientos creyendo impedirlos. Colóquese al enfermo en la cama, se le desnuda lo más pronto posible, limpiándole la baba de la boca, y téngasele algo levantada la cabeza, mientras se le refrescan las sienes, los labios y la boca del estómago, con agua fresca, y se hacen ligeras fricciones en las extremidades con la mano desnuda o calzada con un guante.

Conviene abstenerse de hacerle aspirar sales como el amoníaco o ácidos; pues se haría más violenta la convulsión. Vencido el acceso y vuelto al estado normal, el que está expuesto a seme-

jantes enfermedades debe renunciar a las bebidas alcohólicas, especialmente los licores y también el café.

Equimosis. — Es la coagulación de la sangre a través de los tejidos de nuestros órganos, y se aplica este nombre especialmente cuando tiene lugar en los tejidos celulares subcutáneos.

Erupción. — Aparición de manchas, pústulas o botones sobre la piel. Cualquiera que pueda ser la causa no debe el enfermo exponerse a fuertes calores, sino guardar siempre una temperatura. Si la erupción constituye una enfermedad, sólo cederá a un tratamiento médico.

Escarlatina. — Es una enfermedad de los niños. Los signos que la preceden son: violento dolor de cabeza que asalta de improviso por acceso, fiebre continua acompañada de sed ardiente con alternativas de frío y de calor, piel seca. Cuando la erupción tiene más fuerza se presentan pequeños puntitos rojos sobre la lengua, en los labios y en el interior de la boca. Al día siguiente, o a los dos días, las manchas rosáceas de la piel se vuelven de color violeta, después palidecen, se forman escamas y caen. Contra la opinión del vulgo, éste es el momento en que la escarlatina en vez de estar curada, exige la más atenta vigilancia. La escarlatina, aun la más benigna, no es del dominio de la medicina doméstica.

Escirro. — Es una hinchazón extraordinaria dura, a menudo sin dolor, y casi siempre insoluble, que se presenta con frecuencia en las partes grandulosas y también en otras partes, como la cara, la lengua y con frecuencia en el útero. Su tratamiento es superior a la medicina doméstica.

Escorbuto. — Enfermedad que corrompe la masa de la sangre, y se manifiesta en la boca, ocasionando frecuente hinchazón de las encías y pérdida de sangre en las mismas. Se manifiesta también en distintas partes del cuerpo con manchas que parecen equimosis subcutáneas, o sea coágulos de sangre bajo la piel. Su curación corresponde a un médico.

Escrófula. — Es una afección de cuidado. Por las múltiples formas en que se manifiesta exige el cuidado del médico. En los niños se cura radicalmente. Los baños de mar son la mejor arma para combatir la escrófula, pero para que los baños produzcan el efecto deseado, se exigen antes cuidados que sólo puede indicar el médico.

Espasmos. — Contracción involuntaria, dolorosa, movimiento

convulsivo de los nervios. En ausencia del médico no se deben emplear más que antiespasmódicos inofensivos, como son algunas gotas de sulfúrico, en medio vaso de agua azucarada, al que se añaden algunas cucharadas de flores de naranjo.

Espina. — Clavada en un dedo ocasiona dolores como el panadizo. Lo primero que hay que hacer es extraerla, si es posible; en caso contrario, aplíquese una cataplasma de miga de pan y leche con un puñado de perejil bien machacado. Este remedio impide la hinchazón y con la supuración el cuerpo extraño sale más fácilmente.

Esputos de sangre. — Es siempre un síntoma grave, aunque se produzca sin motivos alarmantes. Cuando en vez de esputos se trata de una bocanada de sangre, conviene, mientras se espera al médico, sentar en seguida al enfermo, o acostarlo, haciendo que respire aire fresco y darle a beber agua lo más fría posible. El enfermo debe permanecer inmóvil, silencioso y contener cuanto pueda los ataques de tos. Son también de buen efecto los sinapismos en las piernas. En general, de cualquier modo que se presenten los esputos sanguinolentos, conviene llamar al médico.

Estrangulación. — El crup, la angina, etcétera, van acompañados de una obstrucción en la garganta, que hace que el paciente sienta como estrangulación. Cesan al curarse la enfermedad que la produce. Si es motivada por una hinchazón excesiva de las tonsilas, precisa llamar al médico; si es sencillamente espasmódica, cede a la acción de las bebidas refrescantes, agua azucarada con un poco de agua de flor de naranjo.

(Véase además: Asfixia por *estrangulación*).

Estreñimiento. — Cuando lo sufre una persona que habitualmente no está sujeta a estas afecciones, cede con el uso del caldo de ternera y con lavativas de agua y salvado, a la que se añade una o dos cucharaditas de aceite comun. Cundo el estreñimiento depende de un temperamento predispuesto, el único medio para vencerle consiste en el ejercicio moderado, abstención de bebidas alcohólicas y alimentos excitantes, con el uso de baños tibios y bebidas refrescantes.

Extenuación. — En los enfermos cuyo temperamento, por la edad o por la fuerza, posee todavía vigor, se vencen con un régimen de vida reparador, con vino generoso a dosis moderadas,

comiendo todos los días carne asada y con un poco de ejercicio al aire libre.

Fiebre. — En general, la fiebre es un síntoma de enfermedad, pero no constituye por sí misma una enfermedad. Si es efímera, dura poco, veinticuatro horas, y bastan para curarla el reposó y la cama. Muchas veces es ocasionada por desórdenes en el régimen de vida. Además de la efímera, existen varias clasificaciones y nosotros consideraremos la fiebre intermitente más común entre las fiebres propiamente dichas. Cuando es sencilla el tratamiento consiste únicamente en abstenerse de tomar alimentos dos horas por lo menos, antes del acceso; después, cuando se presentan los calofríos, se toman algunos vasos de infusión de borrajas, de salvia o de menta piperita. Si sobrevienen náuseas, se facilita el vómito con algunos sorbos de agua tibia. Después del acceso se toman algunos alimentos ligeros, y decocciones tónico-amargas de centaurea, llamada comúnmente matafiestas, o raíces de genciana. Después de algunos accesos se toma un purgante ligero, una dosis de decocción de 15 gramos de quina en un vaso de agua, o 30 gramos de corteza de sauce, si no se tiene a mano quina. No se intente cortar la fiebre antes del cuarto acceso.

Fluxión. — En su significación vulgar la fluxión indica una hinchazón dolorosa de las encías. Ordinariamente se resuelve por sí misma con la sola precaución de evitar el aire y estar en reposo; se abrevia su duración con vapores de una infusión hirviente de flores de saúco.

Fomentos. — Cuando una parte enferma del cuerpo no puede soportar el peso de una cataplasma, se aplica en forma de compresas lo que constituye la base de la misma cataplasma. Si la cataplasma debe ser calmante, se prepara una decocción emoliente (cabezas de amapola o raíces de genciana), se empapa una compresa que se extiende sobre la parte enferma. Si la cataplasma debe ser irritante, se pone una parte de harina de mostaza con cuatro partes de agua caliente, se empapa la compresa en aquella mixtura y se aplica. Estos son los fomentos, que para que sean eficaces conviene que sean renovados frecuentemente.

Fracturas. — Rotura de huesos. — Es siempre un accidente grave, por lo que conviene llamar al médico. Mientras llega se aconseja tener al paciente en el lecho de modo que la parte fracturada ocupe la posición normal. Aplicar agua fría y preparar trapos y fajas.

Fricciones. — Tienen por objeto aliviar por un momento el dolor local. Las fricciones en seco, sean con un paño fino, o con una tela fuerte, son muy útiles en los casos de cólicos nerviosos o dolores en el bajo vientre.

Gangrena. — Es la modificación de varios tejidos animales, y aparece cada vez que una llaga toma mal aspecto, acompañada de un tinte negruzco y en este caso es preciso recurrir a un facultativo. Es cuanto podemos decir respecto a la gangrena, cuyas consecuencias, como se sabe, son terribles y mortales .

Garganta. — La infusión de hojas secas de acrimonia es un excelente gargarismo contra el dolor de garganta. Se prepara haciendo hervir cuatro tomas pequeñas de hojas, en un litro de agua, y se añade miel con un poco de vinagre. Las mismas hojas hervidas con salvado y vinagre son una excelente cataplasma para los tumores y magulladuras

Gargarismos. — Se usan en las enfermedades de la garganta. Los hay lenitivos, refrescantes y astringentes. El gargarismo más sencillo se compone de agua de cebada en decocción y miel común, o miel rosada. Cuando se hagan gargarismos téngase cuidado de no tragar la más mínima parte especialmente si estuviesen preparados con ácidos.

Gastralgia. — Llamada comúnmente dolor de estómago. — Las más de las veces es causada por embarazos gástricos, y en este caso conviene tratarla en la forma ya indicada con esta denominación. Pero si el dolor fuese muy intenso hay que recurrir al médico. En la gastralgia en general conviene rechazar el uso de los tónicos, especialmente de los espirituosos, que no hacen más que acrecentar la inflamación y agravar el mal. No conviene recargar el estómago del enfermo con bebidas, sino limitarse a darle a beber, cuando tenga sed, agua gomosa y otros líquidos dulcificantes. Por otra parte, tampoco debe imponerse dieta absoluta, sino tener al enfermo a media ración, aumentando la nutrición a medida que los accesos desaparecen y los dolores disminuyen.

Gastritis. — Es la inflamación del estómago. Si se declara repentinamente en estado agudo, se puede, mientras se espera al médico, dar a mascar al enfermo algunos pedacitos de hielo y aun aplicárselo en la boca del estómago, renovando la aplicación a medida que se deshiela. Al fin de una gastritis aguda dense a beber jarabes de cereza, de grosella, o limonada en pequeñas dosis, en agua engomada. Recordamos que todos los tónicos y excitan-

tes son nocivos en las gastritis crónicas. El agua de Spa y sus afines son saludables.

Glándulas. — (Véase Escrófula).

Golpes. — Los niños están sujetos a frecuentes caídas en las que reciben golpes y contusiones. Aunque muchas veces son accidentes sin consecuencias, la prudencia exige, que durante 2 ó 3 días se bañe la parte contusa con tintura de árnica, mezclada con agua, y que por las mañanas en ayunas se de al niño una tacita de infusión de flores de árnica endulzada con un poco de azúcar. Un pediluvio con mostaza, ceniza o sal es también útil. Si después de una caída el niño se queja de que le duele la cabeza y se muestra abatido, conviene llamar al médico. Para contusiones en la cabeza conviene desterrar la mala costumbre de aplicar una moneda en la parte contusa; son más provechosas las compresas de agua freca, que se hacen más activas añadiendo algunas gotas de aguardiente, de vinagre o de acetato de plomo. Si la persona que ha sufrido el golpe no demuestra abatimiento ni debilidad no es preciso cuidarla.

Golpes. — Por congestión cerebral, apoplejía. (Véase: Apoplejía).

Gonorrea. — Derrame del canal de uretra, ocasionado casi siempre por una afección venérea. Los refrescantes y diuréticos harán más eficaces los astringentes, que deben ser prescriptos por el médico.

Gota. — Enfermedad que ataca algunas partes del cuerpo y a las articulaciones y que se caracteriza por el dolor, la rubicundez y la hinchazón de las mismas. Las personas sujetas a esta enfermedad deben resignarse a vivir con ella sufriendo lo menos posible: la vida regular, régimen adaptado al temperamento, uso de algunas aguas minerales en baños o en duchas, son las únicas prescripciones que podemos dar. Los dolores de la gota pueden aliviarse, pero nunca se curan radicalmente; por esto encarecemos que se rechacen por completo todos los remedios más o menos secretos antigotosos; nunca eficaces y con frecuencia nocivos. Mientras la gota permanece estacionada en las articulaciones no es peligrosa; pero si se mueve, si de los pies y de las manos pasa a los órganos esenciales, si, según la expresión vulgar, se sale de madre, puede ser una enfermedad mortal. Por lo tanto, nunca se recomendará bastante que hay que apresurarse a desalojarla o cerrarle el paso. De esto se cuidará el médico, en espera del cual conviene hacer correr sobre las articulaciones sinapismos muy calientes, substitu-

yéndolos, diez minutos después, por cataplasmas hechas con una decocción de tabaco alcoholizado, o de verbena, o de vinagre, o bien por fomentos de lana empapados con agua salada y se hacen tragar al enfermo algunas cucharadas de aceite de oliva y una infusión de camomilla bien caliente.

Grietas. — He aquí una pomada que apresura su curación especialmente cuando se presentan en los labios. Hágase disolver a temperatura templada, 25 gramos de manteca de cacao y 25 gramos de cera blanca, 50 gramos de aceite de almendras dulces, que se mezclan después, hasta obtener la suficiente consistencia para usarlo. (Véase también: Hendiduras).

Gripe. — Infusión de hiedra terrestre, bebidas refrescantes, dieta, reposo y jarabe de lechuga en dosis de una cucharada de café por la mañana y noche bastan con frecuencia, para obtener la curación. Si la gripe al manifestarse se acompaña de fiebre, es indispensable llamar al médico.

Habitación. — El medio más eficaz para hacerla sana consiste en renovar el aire frecuentemente. Para evitar las emanaciones infectas, aire viciado, etc., se usan los perfumes, limpieza y lavado con jabón, cloro, álcalis y también ácidos.

Hemorragia. — Derrame, pérdida de sangre. — Conviene siempre llamar a un médico. Puede depender de las arterias o de las venas. Se distingue fácilmente si la sangre procede de las primeras o de las segundas; la sangre de las venas es de un rojo cargado y fluye lenta y uniformemente; la de las arterias es de un rojo vivo, y sale a borbotones. Mientras se espera al facultativo, se coloca al enfermo en posición horizontal, recomendándole que no tosa, ni espute, ni hable. Si la hemorragia procede de una arteria, se comprime por encima de la herida, con un dedo, con la mano, y mejor aún con un vendaje estrecho. Si por el contrario procede de una vena, debe ejecutarse la compresión por debajo de la herida, en la parte opuesta del corazón. Después de estas instrucciones generales, pasando a casos especiales, enumeraremos diversas hémorragias señalando los remedios posibles sin el concurso del médico y mientras se espera su llegada. La hemorragia por cortadura, pinchazo o sanguijuela puede contenerse aplicando telarañas, polvos de pez griega, papel quemado, yesca, o compresas contenidas por medio de una venda; que no debe quitarse hasta dentro de dos o tres días. Las hemorragias que provienen de las heridas de la sangría exigen que se quite inmediatamente la venda y se aplique so-

bre el corte una moneda envuelta en un pedazo de tela, que se vuelve a vendar inmediatamente. Si la pérdida de sangre continuase, corresponde al cirujano practicar los ulteriores cuidados. La hemorragia producida por una herida exige la intervención del médico, y mientras éste llega, se recurre a la farmacia para obtener hilas empapadas en percloruro de hierro, que se aplicarán sobre la herida. Si estos auxilios tardasen en llegar, hay que comprimir con un dedo la boca de la herida por la que sale la sangre o atar el miembro dañado por encima de la herida aplicando hielo o agua muy fría. Contra la hemorragia de la nariz, recordaremos los muchos medios de combatirla aconsejados por el doctor P. Mantegazza en sus "Elementos de Higiene". Aplicar sobre la frente trapos con agua fría, con agua mezclada con vinagre. — Aplicar entre las espaldas, sobre la piel, un pedazo de mármol, piedra o un cuerpo frío. — Inmergir las manos en agua fría y después frotarlas con mucha fuerza. — Aplicar sobre los órganos genitales un trapo empapado con agua fría. — Tener durante algunos minutos ambos brazos levantados al aire, de modo que se mantengan paralelos al tronco. — Sorber por la nariz polvos de alumbre, como si fuera rapé. — Si el médico tardase mucho y la hemorragia continuara, se pueden dar al enfermo, de una sola vez, 20 gramos de polvos de ipecacuana.

Hemorroides, o también, Almorranas. — Cuando no son producidas por otra enfermedad, se calma el dolor aplicando trapos empapados con agua o mejor lavativas con una decocción de simiente de lino y de flores de amapolas. Si con esto no se logra calmar al paciente, debe recurrir al médico, el cual no dudará en aplicar remedios enérgicos que sería imprudente intentar sin la asistencia facultativa.

Hendiduras. — Son producidas por las alternativas de calor y frío, de sequía y humedad. Dará buenos resultados el siguiente ungüento: médula cruda de buey, 30 gramos, grasa de riñón de ternera, 60 gramos; aceite de olivas, 15 gramos; miel blanca, 15 gramos; alcanfor, 1½ gramos. La médula, la grasa y el aceite se funden juntos a fuego lento y se filtran a través de un paño de tejido ancho; cuando está medio frío se agrega la miel y cuando el ungüento está completamente frío el alcanfor.

Hidrofobia. — (Véase rabia)

Heridas. — Nos permitimos recomendar para los casos en que la herida tenga importancia, la presencia del médico; rehuir-

la para el tratado de una herida, que nadie sabe las complicaciones que puede traer, es una verdadera imprudencia.

De todos modos, y para un momento dado en que no haya receta mejor, recomendamos el uso de la siguiente receta:

Aceite puro	500 gramos
Miel blanca y bien pura	100 „
Hierbas aromáticas	Un puñado

Para contener las hemorragias es de mucha utilidad, si la herida es pequeña, el tafetán inglés, que se hace cociendo en vinagre aguado, cola de pescado y unas especies de clavillo, para con esta mezcla en caliente untar el tafetán hasta que queda bien impregnado y se deja secar.

Hidropesía. (Remedio para la hidrofobia). — Se toman 27 gramos de hojas de tabaco de Virginia y se sumergen en medio litro de agua hirviendo; se pone al baño maría y después se le añaden 27 gramos de aguardiente.

La dosis es de 60 a 100 gotas, que se toman dos veces al día, dos horas antes de la comida y al acostarse.

Hinchazón. — La hinchazón accidental, esto es, la que deriva de fuertes contusiones, de las picaduras de insectos, y de las quemaduras, se trata con agua vegeto-mineral y con compresas de decocciones de yerbas emolientes, cataplasmas y fomentos de lino o bien miga de pan cocido con leche.

Remedio para la hinchazón del vientre. — Se machacan un puñado de raíces de hinojo y de opio; se pone una cantidad suficiente de vino blanco y se da al enfermo en ayunas un vaso de esta bebida.

Hinchazón de los pies. — Se cuecen hojas de saúco y se bañan los pies con dicho cocimiento.

Hinchazón de la cara. — Se hace hervir una pequeña dosis de alumbre y se ponen paños empapados sobre la parte hinchada.

Hinchazón de piernas. — Se ponen en una botella que contenga un litro de agua, 13 gramos de colcótar; se agita, se calienta una parte de este líquido y con una pluma se unta la parte hinchada.

Hipo. — Para curar el hipo indicamos nada más sencillo y opuesto a los siete sorbos de agua y otras recetas ridículas.

Basta con estarse quieto, sin hacer el menor movimiento y aguantando la respiración todo el tiempo que se pueda.

Cuando ya no se pueda más, se empieza por respirar poquito, sin moverse para nada, y en menos de dos minutos el hipo habrá cesado.

Ictericia. — Enfermedad que amarillea la piel; cuyas causas se atribuyen a la presencia de la bilis en la sangre; las personas de temperamento bilioso están expuestas principalmente a esta esfermedad. Como siempre depende de una afección al hígado, es indispensable que la ictericia sea curada por un médico. Al manifestarse, pueden darse al enfermo algunas bebidas diuréticas (decocción de raíces de espárragos), manteniendo el vientre libre con algunas lavativas, caldo de ternera o acetosa, régimen de vida refrescante, y procurar en fin la mayor calma y tranquilidad posible, especialmente moral.

Inapetencia. — Es la repulsión a toda clase de alimentos y con frecuencia síntoma de alguna enfermedad aguda. En este caso debe evitarse excitar el apetito ofreciendo al enfermo requisitos que le vengan en gana; con esto sólo se lograría precipitar y hacer más grave la enfermedad de que se está amenazado. Si la inapetencia continúa después de una afección crónica que parezca estar en vías de curación, o durante una convalescencia franca, indica casi siempre una recaída; debe, por lo tanto, advertirse al médico. Conviene hacer lo propio cuando, durante una enfermedad seria, la inapetencia cesa de pronto y la sucede de improviso un inmoderado deseo de comer; puede ser indicio de una muerte próxima. Si la inapetencia no va acompañada de síntomas de enfermedad se combate con éxito con las pastillas de chocolate con lactato de hierro, y no con los polvos de magnesia calcinada administrada junto con el ruibarbo, en partes iguales.

Indigestión. — La indigestión ocasionada por un alimento demasiado abundante, se trata con algunas tazas de té aromatizado con algunas gotas de agua de flor de naranjo, o con una ligera infusión de camomilla, o de menta piperita. Si la indigestión se repite después de alimentos sencillos y va acompañada de dolores de cabeza y estómago, es síntoma de una enfermedad más o menos grave que no puede curarse uno mismo.

Insolación. — Puede ocasionar las más fatales consecuencias cuando afecta a una persona que está dormida o en estado de embriaguez. Lo primero que hay que hacer es tomar un periluvio con agua lo más caliente posible, que dure por lo menos veinte minutos. Las lavativas irritantes, preparadas con agua salada, avi-

nagradas o jabonosas son utilísimas. Sobre la parte congestionada se aplican compresas de agua acidulada muy fría, y se da a beber a voluntad, limonadas, leche diluída en agua y también agua simplemente acidulada.

Insomnio. — Cuando depende del temperamento no es una enfermedad y no se debe combatir; pero si el insomnio es incidental, se puede atacar con una o dos tazas de infusión de lechuga, que se toman por la noche al acostarse, o bien con una cucharada de las de café de jarabe de lechuga. No es conveniente repetir tal medicamento. A los que usan algunas gotas de láudano para procurarse un sueño artificial, les diremos que no hay nada tan funesto, y que es una de las causas de la vejez prematura.

Irritaciones. — Pueden ser locales y generales. En el primer caso se combaten con fomentos emolientes o con compresas de agua fresca, a la que se añaden 12 a 15 gotas de acetato de plomo líquido por litro: esto depende de la naturaleza de la irritación local. Si por el contrario, la irritación es general, se combate con baños tibios, con un régimen de vida moderado y con el uso de bebidas refrescantes. Las irritaciones deben ser vigiladas y combatidas con tiempo, ya sean locales o generales, y recurrir a un médico si no ceden a los remedios que hemos indicado.

Labios. — Pomada para los labios. — Se mezclan 28 gramos de aceite de almendras dulces, un poco de sebo y raspaduras de aneusa, cociéndolo todo junto.

Pomada para las grietas de los labios. — Se disuelven al baño maría un hectogramo de cera amarilla con otro tanto de aceite de almendras dulces y aceite rosado.

Languidez. — Precede o acompaña a las gastritis crónicas, a las fiebres lentas, la consunción y las enfermedades de pecho. Su tratamiento es superior a la medicina doméstica, cuando no depende de haber pasado mucho tiempo sin tomar alimento, en cuyo caso se procuran gradualmente reconstituyentes de fácil digestión.

Lumbago. — Afección conocida con el nombre de dolor de los riñones. No se descuide la aplicación del remedio. Al principio pueden adoptarse aun sin intervención del médico, los baños, las bebidas sudoríficas, fricciones con bálsamo de Opodeldoch; reposo absoluto; pero si el mal no cede, sería una imprudencia no recurrir al médico.

Luxaciones. — Tienen lugar cuando una articulación cualquiera está fuera de su sitio o un hueso se ha desviado un poquito. No debe confundirse con la fractura ni debe creerse que puede curarse sin la intervención del médico o de cirujano. Desconfíese de los emplastos y más aún de las manipulaciones de los charlatanes. Para los primeros cuidados, véase: Fracturas.

Mordeduras. — Ante todo, conviene asegurarse en las mordeduras, sean de perro, o de otro animal, si estaba éste sano. En caso afirmativo no debe causar temor: las consecuencias no serán peligrosas a menos que la incisión fuese tan profunda que atacase algún órgano esencial. Según su gravedad se cura como las llagas comunes. Es muy importante conocer qué clase de animal es el que ha mordido, para escoger los remedios. Si la mordedura —escribe el doctor Mantegazza— es de víbora, apretar fuertemente el miembro mordido, por encima de la parte dañada, dejando que la herida sangre bastante, y aun favoreciendo la hemorragia con la presión. Quemar la herida con un hierro candente, y aplicar luego una mezcla de dos cucharadas de aceite de olivas, una de amoníaco cáustico. Si la mordedura es de perro rabioso, o se sospecha que está hidrófobo, hacer sangrar cuanto se puede la herida, comprimiéndola y también agrandándola, haciendo un corte y lavarla con gran cantidad de agua caliente. Aplicar inmediatamente después una ventosa, atar estrechamente el miembro por encima de la herida. y si el médico tarda, cauterícese la herida con un hierro candente, sin miedo, profundamente. Recuérdese —agrega el citado doctor— que el valor puede salvar en este caso el peligro de una muerte inevitable; muerte que es de las más horrorosas.

Nervios. — (Véase: Convulsiones, Neuralgia).

Neuralgia. — Es una afección de las más dolorosas y contra la cual, desgraciadamente, no se conocen sino calmantes más o menos eficaces, tomados al interior o aplicados al exterior. El uso de los primeros sólo puede autorizarlo el médico; en cuanto a los segundos, he aquí los principales: compresas empapadas en una decocción de cabezas de amapola, cataplasmas de hierba matricaria cocida, renovada con frecuencia y finalmente las fumigaciones.

Nutrición. — Una buena nutrición debe componerse de pan, carne y legumbres en proporción conveniente. Para un adulto de fuerzas regulares bastan diariamente 150 gramos de carne, un

kilo de pan y 250 gramos de legumbres y substancias farináceas. Esta regla admite, sin embargo, muchas excepciones, en razón de la edad, del temperamento, de la costumbre y de las ocupaciones o género de trabajo del individuo. En general, los niños, los jóvenes en el período del desarrollo, las personas que ejercen un trabajo fatigoso o las que están expuestas a la acción de un aire muy fuerte, necesitan una nutrición más abundante. La insuficiencia en la nutrición, ya porque tomen los alimentos en pequeña cantidad, ya porque no contengan los necesarios principios reparadores, como las diversas especies de legumbres, producen funestos efectos en la salud. La nutrición demasiado substanciosa predispone a la obesidad, a los cálculos, a la gota, a la apoplejía, etc., etc. La carne es indispensable para una buena nutrición.

Ojos. — Organo de la vista. — Bajo el epígrafe "Cuerpos extraños" hemos dicho lo que debe hacerse para librarse de ellos; para la oftalmía. véase también este título, y para las demás enfermedades debe recurrirse a un médico, cuando falta en la localidad un especialista.

Higiene de los ojos. — Para fortificar los ojos debe emplearse, con las precauciones debidas, naturalmente, la siguiente receta:

Polvo de raíz de iris de Florencia	1 centígr.
Sulfato de zinc	25 centígr.

Se deja un par de días bien tapado en una botella, al cabo de ellos se filtra y se usa en pequeñas dosis.

Oftalmía. — Esta enfermedad se inicia en el ángulo del ojo, sobre la conjuntiva, que se vuelve roja e inflamada cuando la oftalmía es extrema. Cuando es interna la inflamación se encuentra en los tejidos internos del ojo. Ya sea interna o externa es siempre una enfermedad que no debe descuidarse, pues llegando a cierto grado no se la puede curar y se pierde la vista. Los primeros síntomas de la oftalmía ceden con frecuencia con el reposo y algunas detersiones con agua de rosas o mejor infusión de flores de saúco. Cuando la enfermedad es más grave o proviene de otras causas, como la introducción y permanencia de algún pequeño cuerpo extraño, entre la bulba del ojo y la pupila, conviene recurrir a un médico.

Orejas. — Organo del oído. Es muy delicado y está predispuesto a muchas enfermedades, ya internas, ya externas, superio-

res a los cuidados de la medicina doméstica. Hablaremos sólo de las afecciones más comunes y accidentales. La dureza de oído, y aun tal vez la sordera pasajera, pueden ser debidas a la poca limpieza, esto es, a la acumulación de materias grasas en el conducto auditivo. Para extraerlas se empieza por reblandecerlas con inyecciones de aceite de almendras dulces y también con sólo agua tibia. En los niños algunas veces supura un líquido amarillento: guardarse de hacer cesar esta supuración, pues se expondrá al niño a convulsiones y otros accidentes más o menos graves. Déjese a la naturaleza el cuidado de hacerla cesar interiormente. Lo mismo diremos de la destilación interna de la oreja. En uno y otro caso conviene limitarse a la mayor limpieza. Contra el zumbido de oídos, cuando no es síntoma de una enfermedad, se obtiene buen resultado con inyecciones tibias de una decocción de grama. Los cuidados que deben prestarse en caso de introducción de un cuerpo extraño en las orejas queda indicado en "Cuerpos extraños".

Orejones. — Se denomina así vulgarmente la inflamación aguda o crónica de la parótida, que es una de las glándulas salivares que están a la derecha y a la izquierda de la mandíbula inferior. Con frecuencia es una enfermedad epidémica. Para vencer esta afección basta el uso de duchas de agua tibia repetidas varias veces. Estas duchas pueden darse con una jeringa. Si, por acaso, los orejones supurasen, convendría aplicar sencillamente a la parte enferma cerato simple o cerato preparado con Saturno.

Orina. — La incontinencia de orina en los niños, cuando es completamente involuntaria, es una afección que conviene cuidar seriamente y con la ayuda de un médico. Indicaremos, sin embargo, el siguiente remedio. El vino de genciana, preparado con 30 gramos de raíces de genciana y 15 gramos de corteza de naranjo seca, en un litro de vino blanco. El niño debe beber una copita de las de licor de este vino, al momento de acostarse.

Orzuelo. — Pequeño tumor de la forma y tamaño de un grano de cebada, que se forma sobre el párpado. Se resuelve fácilmente con cataplasmas de miga de pan, de trigo y leche.

Palpitaciones. — Es en extremo difícil distinguir las que son producidas por una enfermedad al corazón o las que dependen de otras causas. En todo caso, las personas que sufren palpitaciones deben someterse a un régimen de vida especial y evitar cuanto pudiera desarrollar o estimular los órganos del cuerpo. El

uso del digital, en polvo o en píldoras, en dosis de 10 centígramos repetido dos y hasta tres veces al día, y la tintura alcohólica o endurecida de la misma substancia, a la dosis de 4 a 6 gotas por cada toma y a cada hora, y después de dos o tres horas de intervalo, logra a menudo calmar las palpitaciones, aun las más violentas.

Panadizo. — Inflamación muy dolorosa que se presenta en las extremedidades de los dedos y en las raíces de las uñas. A menudo se manifiesta sin que se sepa qué puede haberlo motivado. Los síntomas que lo proceden son: un dolor sordo, golpecitos insistentes que se sienten en la parte afectada, que se manifiestan por la rubicundez. Si no es posible impedir a un panadizo, ya desarrollado, que siga su curso, es sin embargo fácil muchas veces detenerlo al nacer. En invierno, se sumerge el dedo amenazado, muchas veces al día, y durante un cuarto de hora cada vez, en nieve o agua helada. Algunos escaldan el dedo en agua hirviendo; no sabemos que la escaldadura, que es un mal, pueda curar otro. Si el panadizo está ya declarado, conviene aplicar cataplasmas de harina de linaza, o miga de pan cocido con leche, y para mitigar la intensidad del dolor, sumergir toda la mano en una decocción cargada de cabezas de amapola. Cuando el panadizo está maduro, después que se ha abierto por sí mismo, o por medio de una incisión, se comprime fuertemente para vaciarlo, y se aplica a la llaga un digestivo compuesto de una yema de huevo bien mezclada con 10 ó 15 gramos de trementina. Si la supuración es completa, se aplica cerato para apresurar la cicatrización.

Paperas. — Apenas se distinguen los primeros síntomas, especialmente en los niños, se consigue algunas veces impedir su desarrollo con el inmediato cambio de aires y después con baños termales y el uso de aguas gaseosas y ferruginosas. Las tentativas quirúrgicas en tumores de esta clase han sido completamente ineficases.

Pecas. — Para evitar la propagación de esas manchas que suelen afear el rostro, únase igual cantidad de agua de azahar, que agua de rosas y por cada botella de litro que se confeccione échese cinco cucharadas grandes de borato de sosa.

Esta agua se usará un par de veces al día y se dejará secar sobre las pecas.

Pechos. — Después de haber criado, suelen quedar a la mujer los pechos blandos, caídos y poco estéticos.

Esto se remedia, logrando que vuelvan a tener su antigua complexión y buen color aplicándose cataplasmas de hojas de rosas encarnadas, machacadas después de haberlas hecho hervir por espacio de un par de horas y dejando la cataplasma aplicada al pecho toda la noche por espacio de cuatro o cinco consecutivas.

Las grietas de los pechos se curan aplicándose compresas de una composición como sigue:

Sulfato de aluminio	2 gramos
Agua de rosas	35 "
Sulfato de zinc	35 centígr.
Subborato de sosa	10 "

Pelo. — Para impedir la caída del pelo debe cuidarse antes que nada, de tener siempre la cabeza muy limpia y quitar de ella la caspa y demás secreciones de la piel, lo que se logra echando todas las mañanas unas gotas de alcohol o vinagrillo en el agua.

Mojarse mucho la cabeza es muy perjudicial, y usar cosméticos y aguas olorosas de dudosa composición, lo más peligroso de todo.

Pies. Destrucción de los callos. — Un trozo afinado de piedra pómez se sumerge en una solución concentrada de potasa cáustica y se frota el callo con ella.

Esta operación se repite de cuando en cuando hasta que se curan.

Modo de curar las torceduras de los pies. — El remedio más eficaz es meter el pie dislocado en agua fría en cuanto ocurre el accidente; pero si ha pasado tiempo y se ha hinchado, se extienden sobre él hilas empapadas en un líquido formado con 2 cucharadas de aguardiente, 3 claras de huevo y jabón.

Pies delicados. — Cuando los pies están muy doloridos y en ellos se han formado grietas, llagas o durezas, conviene meterlos por espacio de un cuarto de hora en el siguiente baño:

Agua	6 litros
Menta y salina	100 gramos
Romero	500 "

Se cuece todo, por espacio de unos minutos, se cuela, y al estar tibio se usa.

Pies caldeados. — Cuando en verano, a causa de grandes mar-

chas se caldean demasiado los pies y se hace preciso continuar las jornadas, debe ponerse entre la planta del pie y el calcetín unas hojas de hortensia o de hierba de San Juan, que refrescan mucho.

Para el sudor de pies. — Es conveniente secarlos con paños limpios al levantarse y rociarlos con algunas gotas de aguardiente. Los poros absorben el espíritu que fortalece y el sudor desaparece.

Pleuresía. — Es una de las más graves enfermedades que reclaman al manifestarse la asistencia de un médico. Se inicia con escalofríos, seguidos de calor. Una punzada aguda en el pecho suele seguir a los escalofríos, y algunas veces les precede. A ésta sigue la dificultad en la respiración, una tos seca y fiebre más o menos intensa.

Prurito. — Es una ligera inflamación entre la carne y la piel que impulsa a rascarse. Cualquiera que sea la causa (falta de limpieza, temperamento, la edad, etc.), cesa con baños generales o parciales de la parte atacada. Si fuese consecuencia de alguna enfermedad de la piel, es inútil decir que no cesará hasta que haya cesado la causa.

Pulmonía. — Es una fluxión de pecho. Al iniciarse precisa llamar a un médico que la combatirá enérgicamente, porque de otro modo es una enfermedad mortal dentro de siete u ocho días. Los síntomas son: malestar general, falta de apetito, debilidad y calofríos intermitentes. Sigue un dolor profundo en uno de los lados del pecho, e imposibilidad de acostarse sobre el lado sano. Al mismo tiempo la respiración se hace fatigante y cortada, seca, el rostro enrojece, los orines son cargados y rosáceos, fiebre más o menos intensa, etc., etc.

Punzadas y picaduras; con instrumentos y cuerpos agudos y punzantes. — Dejad correr por algún tiempo la sangre de la herida; si la sangre no sale, introdúzcase y manténgase la mano dañada en agua lo más caliente que se pueda soportar, sin atormentar la punzada con un cuerpo duro, si no se quiere provocar un panadizo o cuando menos un abceso.

De abejas, avispas, zánganos o alacranes. — Cauterizar la herida con algunas gotas de amoníaco. A falta de éste, se substituye con agua salada en la que se haya macerado una abundante cantidad de perejil. Si la picadura es de abeja, después de la cauterización debe extraerse, con unas pinzas, el aguijón; si no se logra deben continuarse las lociones de agua helada, de agua blanca o extracto de Saturno y en caso apurado también de orines.

De mosquitos, arañas y hormigas. — Aplicar prontamente saliva y lavarla con agua salada o bien con agua avinagrada.

Si en toda clase de punzadas después de los remedios que hemos indicado y que son de pronta aplicación, siguiese hinchazón o se inflamase la parte, aplíquese cataplasmas de miga de pan empapados en leche tibia, cuidando de renovarlas a breves intervalos.

De la víbora. — Si una persona se siente mordida por este reptil venenoso en la parte herida se nota al momento un dolor agudo, que no tarda en extenderse por todo el miembro y se propaga también al interior del cuerpo; se desenvuelve un tumor, al principio duro y pálido, después rojizo, lívido y como gangrenoso, el cual, poco a poco, se propaga a las partes cercanas, sobrevienen síncopes, vómitos, movimientos convulsivos, algunas veces ictericia, el estómago está tan excitado que no retiene nada, el pulso es frecuente, pequeño, concentrado e irregular, difícil la respiración, sudores abundantes y fríos, se turban la vista y las facultades intelectuales, por la llaga sale al principio sangre negruzca y poco después un humor fétido, la circulación de los vasos capilares se paraliza, se siente un frío general en la piel, el pulso apenas se nota, se manifiesta en la parte herida la inflamación, supuración, y si el acceso es de importancia el enfermo muere. Alguna vez acontece esto bajo la terrible acción de los espasmos del dolor.

Tratamiento. — Con el objeto de retardar la circulación de la sangre, se comenzará por hacer una ligadura ligeramente apretada con ligamentos no muy delgados, encima de la picadura. Esto se omitirá si la hinchazón es muy considerable, muy vivos los dolores y grave la enfermedad. Se tendrá por algún tiempo la parte dañada en agua tibia, se oprimirá ligeramente y se envolverá en un lienzo mojado. Se cauterizará lo más pronto que sea posible la llaga con *hierro candente*, con piedra infernal, con piedra cáustica, con manteca de antimonio, etc. Sobre las partes hinchadas, cerca de la llaga se aplicará un lienzo empapado en aceite de olivas, después se frota de tiempo en tiempo el miembro con el mismo aceite, añadiendole algunas gotas de álcali volátil. Por último, cuando la llaga no ófrece más peligro, se cura solamente con hilas, como las llagas vulgares.

Al mismo tiempo que este tratamiento externo mediante apósitos, se darán remedios internos que favorezcan la transpiración y el sueño. Para conseguir este objeto se hará tomar al enfermo, de dos en dos horas, un vaso de agua de flor de saúco o de flor de

azahar, en el cual se habrán vertido seis u ocho gotas de álcali volátil, se acostará al paciente y se le arropará para que transpire, cuidando de que no se enfríe; tanmbién se le podrán dar algunos vasos de vino de Madeira o Jerez, teniéndole a media dieta y dándole sólo alimentos líquidos. Si tuviese vómitos biliosos, ictericia, o la gangrena se hiciese mayor, se empleará una poción de quinina con sal de amoníaco.

Si la enfermedad es ligera, poco considerable la hinchazón, y el enfermo ni tiene vómitos, ni síncopes, bastará apartar los bordes de la llaga con precaución, vertiendo una o dos gotas de álcali volátil y después se cubre con una compresa empapada en el mismo álcali, se restriega ligeramente el miembro con aceite de olivas templado, se envuelve con paños mojados en el mismo aceite y se hacen beber al enfermo, cada dos horas, las bebidas antes indicadas.

Muchas experiencias y algunas observaciones prueban la suma eficacia del arsénico para tales casos. Si se quiere emplear este poderoso remedio, la curación interna que indicamos se debe substitüir por esta otra; se hace hervir durante un cuarto de hora un gramo de arsénico blanco, un gramó de potasa y tres cucharadas de agua, se deja enfriar el líquido y se añaden cuarenta gramos de agua de menta piperita, diez gotas de tintura de opio y catorce gramos de zumo de limón. Se da esta poción de una vez y se repite cada media hora, durante ocho veces, si la enfermedad es grave; al mismo tiempo se administra un clíster purgante y se practican fricciones sobre las partes afectadas con un linimento compuesto con cuarenta gramos de aceite de olivas, catorce de aceite de trementina y catorce de álcali volátil.

Del escorpión. — Los escorpiones de Europa son poco peligrosos, pero en cambio lo son mucho los de los países meridionales. El estío es la estación que da más fuerza a su veneno.

Los efectos de la picadura del escorpión son: una mancha roja muy grande en el lugar de la picadura, que se agranda prontamente y que la negra en el centro; dolores, inflamación más o menos considerable, algunas veces pústulas, frío intenso, fiebre, entumecimiento, vómitos, sollozos, temblor, etc.

En estos casos se dará la poción aconsejada para el veneno de la víbora; exteriormente se aplican cataplasmas emolientes hechas con harina de semillas de lino y cocción de malvavisvo, o pan y leche, añadiéndole 10 ó 12 gotas de álcali volatizado, etc.

Quemadura. — Según los prácticos más experimentados, el

remedio más eficaz para calmar los dolores de una quemadura, y curarla, consiste en la aplicación de algodón en rama, cualquiera que sea el grado de la quemadura. He aquí lo que debe hacerse: sumérjase la parte quemada en agua muy fría a la que es conveniente añadir algunas gotas de vinagre; después se examina la herida. Si durante algunas horas siguen las aplicaciones de trapos empapados no ha producido ampollas en la piel, a los baños fríos practicados con aceite mezclado con agua y una cataplasma de patata rayada. Si la quemadura ha producido ampolla, se pincha con un alfiler, o se practica una incisión con la punta de una tijera, para que salga el líquido seroso que contiene. Al practicar esta operación conviene guardarse bien de levantar la piel más de lo necesario. Hecho esto, se lava delicadamente la parte quemada, con agua fría, y se le cubre inmediatamente con muchas capas delgadas de huata de algodón, o algodón en rama, de modo que quede garantizada de todo contacto o impresión exterior. Para las quemaduras más graves, acompañadas de abundante supuración, es muy beneficioso cambiar el algodón con frecuencia hasta la completa curación.

Aparte de este remedio de algodón en rama hay otros que consisten siempre en cortar las ampollas, lavar la quemadura con agua lo más fría posible, y mejor aún helada, y después medicarla con patata cruda rayada, que se cambia cuando se calienta, y se siente renacer el calor. Otros, después de descargada la ampolla aplican finísimas telas de hilo, sobre las que se ha extendido un unguento de aceite y cera o que hayan sido empapadas con una mezcla, batida, de aceite y agua. En resumen: los primeros auxilios son la evacuación de las ampollas y los lavatorios de agua fría. Si es posible dar baños en la parte lastimada, se hace y se continúa hasta que se mitigan los dolores; si no es posible la inmersión, se baña vertiendo continuamente agua sobre la herida.

Rabia. — Hasta ahora no se conoce específico contra los efectos de esta terrible enfermedad; por esto, limitándonos a ideas generales, recomendamos que apenas sea un individuo mordido por un perro rabioso, conviene comprimir la herida por todos lados para hacer salir con la sangre la baba, y después lavar la llaga con amoníaco diluído en agua, con agua de legía, agua de jabón, agua salada, y en fin, a falta de otra cosa, con agua pura, y mejor con orines. Esto hecho, poner a calentar al rojo blanco una barra de hierro y pasarla candente por encima de la mordedura. No debe preocuparse por el dolor que se cause, sino tener valor,

considerando que no hay preservativo cierto contra la rabia y que el mejor remedio conocido es la cauterización.

Resfriado. — Esta afección pasajera cede fácilmente con una infusión caliente y azucarada, de flores o raíces pectorales, con el uso del jarabe de goma, de violetas o de bálsamo de Tolú. No conviene nunca descuidar un resfriado esperando que se vaya por sí solo, por la misma puerta por donde ha venido. Las bronquitis, las fiebres catarrales, las enfermedades del pecho, y especialmente la tisis, son a menudo consecuencia de un resfriado descuidado.

Retención de orina. — Es una enfermedad cuyas causas varían mucho, y exigen la intervención de un médico. Sin embargo, si dependen de una causa accidental, como, por ejemplo, haberse abstenido mucho tiempo de orinar; puede procurar la emisión con un baño general o con un baño de asiento, en el que debe permanecerse hasta que la vejiga se vacíe espontáneamente. Al salir del baño, ya sea general, ya de asiento, se toma una lavativa preparada con dos cabezas de amapola en medio litro de agua. Al mismo tiempo se aplicarán cataplasmas al bajo vientre y al peritoneo, bebiendo en abundancia agua de perejil.

Reumatismos. — Son afecciones más dolorosas que peligrosas. Se curan con fricciones de aguardiente alcanforado, mezclado con un poco de jabón o con bálsamo de Opodeldoch. Las personas que sufren reumatismos deben cuidar de tener siempre el vientre libre, con bebidas refrescantes, y con una pequeña dosis de ruibarbo tomado por las mañanas en caso de estreñimiento.

Ronquera. — Gargarismos de infusión de hojas de zarza y jarabe de moras silvestres. Una infusión de sérpol con un poco de jarabe de bálsamo de Tolú, es el remedio que se adapta contra las ronqueras y también contra la afonía, cuando no es consecuencia de una bronquitis.

Rosa. — Cuando una afección sencilla, ni consecuencia ni principio de otra enfermedad interior, cede a los pocos días de administrar a pequeños intervalos infusión caliente de flores de saúco. Si el dolor que causa es muy fuerte, se cura aplicando inmediatamente sobre la parte afectada alcanfor en polvo que se cubre con compresas empapadas con agua fría. Si antes de manifestarse la enfermedad ocasiona grandes dolores, aplíquense, en vez de la infusión de flores de saúco, compresas con una fuerte decocción de cabezas de amapola. Esto basta con frecuencia para contener su desarrollo.

Sarna. — Es contagiosa en extremo; se presenta sobre la piel en pequeños granos que causan un prurito y un picor grandísimos. Apenas se descubre, conviene lavar las partes atacadas con agua muy fresca, añadiendo algunas gotas de aguardiente o agua de Colonia. Si el furor de rascarse continúa y falta el médico, empiécese por curarse uno mismo, pero evitando los remedios populares y específicos de los charlatanes, y sobre todo, las preparaciones mercuriales, remedios todos de eficacia nula, cuando no son nocivos. Los objetos tocados por un sarnoso, y especialmente sus ropas, son potentes propagadores del mal; los vestidos, para ser bien desinfectados, deben estar expuestos, durante bastante tiempo, a la acción del vapor de azufre en combustión.

Sabañones. — Conviene curarlos desde un principio, bañándolos, durante media hora, mañana y noche, con agua de salvado tibia. Para apresurar la curación, prepárese el siguiente remedio externo: bálsamo de Fioravanti, 100 gramos; acetato de plomo líquido, 100 gramos; ácido clorhídrico, 3 gramos. Con este líquido se bañan cuatro veces al día los sabañones y por la noche se aplica sobre ellos un trapo empapado con el mismo líquido. Se usa también con éxito contra los sabañones el agua clorurada. Una decocción de raíces de malva y generalmente, todos los líquidos emolientes hacen convertir los sabañones en llagas, siempre dolorosas y difíciles de curar. No curándose los sabañones desde un principio, acaban por inflamarse, formando úlceras, que pueden tener graves consecuencias. Los sabañones abiertos, que producen una serocidad rosácea, sólo puede curarlos un médico.

Medio de preparar los guantes para que preserven las manos de grietas y sabañones. — Se derriten al baño maría 4 gramos de cera virgen; 4 de grasa de ballena; 4 de jabón blanco; 27 de grasa de ternera; 1 de manteca de cerdo y cuando estén derretidos se añaden 40 gramos de aceite de oliva; 14 de ungüento rosado; 1 de bálsamo del Perú y unas gotas de esencia.

Así que la masa está bien mezclada y caliente se introducen los guantes blancos y vueltos del revés, se retiran en seguida; se soplan para desplegarlos y luego se dejan secar.

Sangre. — Respecto a las pérdidas de sangre hemos hablado ya en la Hemorragia, a la que remitimos al lector; en cuanto a los "esputos de sangre", véase esta palabra.

Sarampión. — Es una enfermedad que no ofrece peligro,

pero conviene vigilar a los niños por ella atacados, tenerlos a dieta y darles a beber una ligera infusión sin borrajas. La temperatura de la habitación debe ser benigna, sin exceso de calor, y sólo debe cubrirse al enfermo suficientemente. Si hay además, como de ordinario, estreñimiento, no se administren lavativas, que podrían ocasionar un enfriamiento, sino más bien una o dos cucharaditas de ruibarbo.

Sarpullido. — Es un enfermedad de la piel. La limpieza más extremada, gran cuidado en evitar el frío, abstención de licores y toda clase de alimentos que irriten o exciten, es el régimen que deberán seguir las personas afectadas de esta enfermedad. No se olvide que el sarpullido puede adquirir en un momento una gravedad inesperada. Respecto a los remedios familiares que sirven para hacer desaparecer la erupción del sarpullido, no conviene fiar mucho; sus buenos efectos sólo son pasajeros. El único tratamiento es el uso continuado de depurativos, de los purgantes, baños locales y generales, y en fin ciertos remedios externos que sólo puede ordenar un médico. Aunque el sarpullido no puede considerarse como verdaderamente contagioso, no hay duda que puede comunicarse. Es, pues, prudente, que los que cuidan o medican el sarpullido se laven las manos con un poco de pomada sulfurosa. Algunas aguas minerales están indicadísimas contra el sarpullido.

Sordera. — Cuando ésta es producida por la introducción en el oído de cierta cantidad de aire, basta con hacer un cucurucho de papel con un periódico, aplicar la extremidad del mismo al oído, con un ligero boquetito y prenderle fuego por su parte ancha; con el fuego se produce tiro, que por el agujerito aplicado al conducto auricular saca el aire que entró anteriormente.

Si la sordera es producida por otras causas, como son, la introducción de materias extrañas, o por el endurecimiento de la cerilla, debe colocarse en el interior del oído, un algodoncito mojado en la siguiente mezcla:

Bálsamo tranquilo	10 gramos
Aceite de ruda	10 „
Tintura de castóreo	un poquito

Tiña. — Enfermedad asquerosa que se manifiesta con costras en la cabeza. No puede curarse con la medicina doméstica y más bien que al médico se confía el enfermo a un hospital, donde cuidados especiales conseguirán la rápida curación.

Tisis. — Son muchas las causas de esta primera enfermedad, siendo las principales la sucesión de pequeñas afecciones, los accesos de todas clases, vivir en habitaciones privadas de aire y de luz, alimentación escasa o malsana, etc. Si la asistencia esmerada corresponde a la familia, la medicación es de completa incumbencia del facultativo.

Tos. — La tos es consecuencia de otra enfermedad. La infusión caliente y azucarada de lechuga es uno de los mejores calmantes. Sin embargo, su cura corresponde al médico. Hablaremos de la tos ferina, por ser la que puede curarse aun por la misma familia. En el primer período conviene combatir los ataques de tos con pectorales y calmantes, tales como la infusión de violeta, de malva o de amapola roja, a la que se añadirán algunas cucharadas de goma. Una manera de abreviar la duración y la intensidad de la tos consiste en hacer beber al enfermo pequeños sorbos durante los mismos accesos de tos. En el segundo periodo los tónicos y los excitantes ligeros apresuran su curación. Si la enfermedad hubiera postrado las fuerzas del niño, se usará con éxito la decocción de quina y líquen de Islandia. Es indispensable un régimen fortificante y de preferencia carne asada. Durante las ataques violentos de tos téngase cuidado de mantener al niño sentado y con una mano se le apoya la frente para que tenga la cabeza levantada. La tos ferina es contagiosa y se transmite por la respiración. Su duración puede prolongarse durante algunos meses. No existe remedio seguro contra ella; todas las pastas, pastillas y jarabes que se venden como tales, no son otra cosa que lenitivos; hasta hoy no se conocen más que el cambio de aires que obre con eficacia y prontitud contra la tos ferina.

Pastillas para la tos. — Se reunirán el mismo número de gramos de agua clara, azúcar molida y goma arábiga y por cada medio kilo de esta mezcla, se echarán dos claras de huevo.

Bien disuelto todo, en frío, se filtra, y luego se pone a hervir echando un poco de infusión de malvaviscos y gotas de azahar.

Cuando a fuerza de hervores la pasta resultante se ha puesto gelatinosa, se echa en una bandeja espolvoreada con azúcar cristalizada y almidón, se cortan las pastillas y se dejan secar en punto en que no exista humedad alguna.

Torcedura. — Sumergir en seguida el pie o la mano lastimada en agua lo más fría posible. Si se presentara hinchazón añádanse 10 gramos de agua de Saturno, o de tintura de árnica

por cada litro de agua, para hacerla más eficaz. Esto es lo que debe hacerse mientras llega el médico, quien apreciará si se trata de una simple torcedura o de una luxación; por este motivo debe impedirse que personas profanas en el arte empiecen a palpar, comprimir y peor aún, estirar la parte lastimada.

Torticolis. — Consérvese el cuello caliente por medio de una corbata de lana o huata y friccionarlo con linimento narcótico

Transpiración. — Indispensable a la conservación de la sa lud; su supresión rápida es peligrosa.

Tumores. — (Véase: Acceso, Contusiones).

Ulceras. — Difieren de las demás llagas por su forma ordinariamente redonda y por sus contornos. Las úlceras más comunes se llaman atónicas, varicosas, escorbúticas. Las primeras se producen en los pies y en las piernas; las segundas provienen de laceraciones de la piel que corresponden a un grupo de várices. El tratamiento corresponde al médico.

Veneno. — (Véase: Envenenamiento).

Vermes. — Los remedios destinados a combatirlos son del dominio de la medicina doméstica se resumen en lo siguiente: infusión caliente de flores de atanasia, infusión de musgo marino o de Córcega y los polvos de santonina. Entre los remedios vulgares figura el de 2 a 3 gramos de ajo en infusión de agua, o mejor en el caldo, o bien con una cucharada de buen aceite de olivas.

Verrugas. — Para librarse de ellas el mejor medio es cortarlas y cauterizarlas a fondo con piedra infernal.

Viruela. — Esta enfermedad se anuncia con dolores en la garganta, fiebre ardiente acompañada a veces de delirio. Como en sus comienzos no se puede indicar nunca si es sencilla o complicada, debe ser cuidada por un médico.

FORMULAS Y RECETAS VARIAS

Para que no salten los tubos del quinqué

Se los tiene un rato en agua hirviendo que contendrá algo de sal común, se les frota con un paño húmedo, y se les hacen unas rayitas a lo largo, con un diamante.

El objeto de esto es para que se pueda el cristal dilatar más libremente.

Hacer las telas impermeables

Bien seco el paño que se pretenda impermeabilizar en un baño compuesto de:

Gelatina	1.000	gramos
Jabón neutro de sebo	1.000	„
Agua hirviendo	15	litros

Para saber si el alcohol es puro

Se coge una pequeña muestra del alcohol que quiere probarse y se le echa en una botellita para añadirle unas gotas de bencina.

Agítese bien, y si se pone turbio, es que contiene agua, más si queda transparente puede asegurarse que es puro.

Para que no salten los vasos de cristal

Se los sumerge en un caldero de agua fría que se coloca al fuego, y cuando rompa ésta a hervir se la retira precipitadamente para dejarla que se enfríe paulatinamente.

Para conocer si el petróleo está adulterado

Basta con echar un poco de agua en una vasija y sobre aquélla una pequeña capa del petróleo que se quiere probar.

Aproxímese una cerilla, y si arde es que está adulterado; el puro no se incendia en esta forma.

La substancia con que se adultera comúnmente el petróleo es con parafina.

Hacer las telas inflamables

Esto se consigue sumergiéndolas en una composición que contenga:

Borato sódico	6	gramos
Sulfato sódico	4	„
Agua	40	„

Déjeselas secar, y al acercarles una cerilla, arderán como estopa.

Para hacer del nogal caoba

Se comprenderá fácilmente que el *milagro* no puede ser más que aparente, es decir, que lo que se consigue con esta receta es darle al nogal una apariencia grande de caoba.

Primeramente se frota la madera con una disolución de una parte de ácido nítrico en cuatro de agua, y después con un pincel se la impregna bien de una disolución compuesta de:

Savia de drago	10 gramos
Agua	400 „

Se la deja secar, y por último, se le da una mano de

Soda	5 partes
Carbonato sódico	1 „
Alcohol	75 „

Cuando ha quedado bien la madera, se la pulimenta con piedra pómez o una muñequita bien fuerte.

Limpieza de estampas y grabados

Colóquese el que quiera limpiarse entre dos hojas de papel impregnadas exteriormente con cloruro de cal bien seco; métanse así las tres hojas en una prensa o entre libros de peso, y al sacarlos al día siguiente se verá el grabado, o la estampa, limpio de toda suciedad anterior.

Un filtro para jarabes

Se coge una gamuza y se la lava en una disolución de sal de soda para quitarle toda grasa, aclarándola después en agua corriente.

Después se cuela por ella el líquido que se desee, no tardando en filtrarse éste, por muy espeso que esté, arriba de cuarto de hora.

Limpieza de la plata

Muchas recetas se han dado, y son conocidas para abrillantar la plata, pero ninguna da resultados como la que sigue:

Agua	100 gramos
Alumbre	8 „
Crémor tártaro	7 „
Sal común	7 „

Para poner blanca la paja sucia

Sumérjanse los sombreros, cestos u objetos de paja, que por el uso se hayan puesto negruzcos o amarillentos, en una disolución de ácido muriático y potasa, en la seguridad de que al quedar seco volverán a quedar como cuando fueron comprados.

Remedio contra la humedad

Los pisos húmedos, azote de cuantos inquilinos habitan en los bajos de las casas, se impermeabilizan completamente, aplicándoles una mezcla compuesta de ocho partes de litargirio y ciento de polvo de ladrillo.

Con estos dos cuerpos se hace una pasta, para lo que se le añade aceite de linaza, y ya todo junto, se da una mano al piso que quiere impermeabilizarse, en la seguridad de que a las veinte horas la mezcla se habrá endurecido, formando una capa que impide el paso de toda humedad.

Limpieza de impresos

Las estampaciones hechas con tinta de imprenta, se las restaura, hasta dejarlas como nuevas, sumergiéndolas en una disolución de cloruro de cal, y lavándolas después en agua clara para que les desaparezca todo el cloruro.

Blanqueo de pieles

Para poner blancas las pieles, se conocen varias recetas, pero lo que da mejor resultado es pasarlas por hipoclorito de sosa y luego por un baño de jabón muy claro.

Toneles impermeables

Receta es ésta que interesa a cosecheros y almacenistas:

Primeramente se les dará una mano con una disolución compuesta de:

Colofonia	125	gramos
Trementina	500	„
Goma laca	30	„
Cera amarilla	7	„
Alcohol	1	„

Cuando el tonel quede bien seco, se le da otra untura con la siguiente composición:

Goma laca	250	gramos
Alcohol	1	litro

Y bien seca la pipa, puede ya ponerse en el sitio más húmedo, sin peligro alguno.

Limpieza de encaje negros

Se cogen los encajes y se los sumerge en una infusión de té verde.

Bien empapados se meten entre dos lienzos finos y se planchan.

Los encajes, tratados de este modo quedan como nuevos.

El mejor tapón

Los tarros de dulces y conservas no deben taparse con tapones de corcho, porque debido a la porosidad de éste, se cristaliza el azúcar y el aire que penetra agria el dulce o la conserva.

En su vista, deben taparse con un papel impregnado en glicerina, con lo que se logra que el contenido se encuentre en cualquiera época como si estuviera recién hecho.

Barniz para objetos de lata

En un litro de alcohol hiérvanse curcuma y la mitad de la cantidad que de ello se eche, de azafrán.

Bien filtrado crúzase esto con otra mistura compuesta de:

Alcohol	500	gramos
Elemi	90	„
Salvia de drago	30	„
Gutamanos	24	„

Cuando está bien hervido se deja enfriar y ya en frío puede usarse en la seguridad del éxito.

Limpieza de guantes

Se les frota primeramente con una miga de pan blanco impregnado de polvillo de huevos calcinados y después se les frota con una gamuza y con un poco de greda en polvo. Si la mancha no sale fácilmente, désele al propio tiempo que con la gamuza, con azufre en polvo igualmente.

Bronceo de monedas de cobre

Hiérvase en diez partes de vinagre, dos de sal de amoníaco y dos de cardenillo.

Cuando haya hervido bien, dilúyase en agua para obtener un precipitado blanco y en éste se echarán las monedas o medallas hasta que tomen el color de bronce.

Destrucción de las hormigas

De las muchas recetas dadas para lograr la extinción de este voraz insecto, azote de los jardines, ninguna hay que dé un resultado como la siguiente:

Agua	1 litro
Hojas de nogal	10 gramos

Se cuece bien y se les agrega el zumo de cuatro cabeza de ajo, echando después esta infusión, las pocas hormigas que quedan vivas huyen inmediatamente y no vuelven a aquel agujero.

Depuración de agua caliza

El agua que contiene gran cantidad de materias calizas, es muy temible por sus concepciones al evaporarse y es peligrosa en las calderas y sobre todo para la salud.

Existe un eficaz remedio para limpiarla de las partículas de cal que contenga y que consiste en hervir esa agua antes de utilizarla, cuidando, para mayor seguridad, de filtrarla después.

Dorado del latón

Una simple lata de conserva puede quedar convertida en un lindo objeto de adorno que al más ducho le dé un chasco.

Para ello hay que preparar dos composiciones en dos botellas distintas; en una se echará medio litro de alcohol y quince gramos de azafrán y en el otro quince gramos de agua y cuatro de sándolo rojo.

Se dejarán así seis u ocho días, cuidándose de agitar las botellas dos veces al día y transcurrido este tiempo, únanse las dos composiciones y añádeseles cien gramos de resina laca, treinta de Luccino, treinta de sangre de dragón y unos veinte de goma guta.

Se cuidará de que todo esto se encuentre muy pulverizado.

Los objetos de latón que pretenden dorarse se sumergirán en esta mezcla por espacio de dos horas y al quedar secos se los verá relucientes como el oro.

Betún contra la humedad

En los sitios muy húmedos como son los jardines y parques próximos al mar, los baldosines y losas suelen separarse con frecuencia lo cual se evita juntándolos con el componente de la siguiente receta:

Porcelana machacada	100 gramos
Litargirio	10 „

Para poner los cabellos blancos

Esta receta interesa mucho a los peluqueros que se propongan hacer postizos.

Para ello, se desengrasan bien lavándolos en legía y después de darles un agua, se meten en un baño de hiposulfito de sosa y por último en otro de ácido clorhídrico, teniéndolos después en agua corriente por espacio de dos horas.

Para conocer el vino aguado

Echese una gota de vino que se desea probar en un paño blanco seco, bien limpio.

Mírese al trasluz y si la mancha que deja no se difuma, es que no contiene agua, siendo por lo tanto señal de que la tiene el

que alrededor de la mancha se ve una corona o círculo más claro que la parte manchada por la substancia colorante del vino.

Ablandar el pan

El pan duro de cuatro o cinco días se logra poner tierno sumergiéndolo por unos instantes en agua fría y metiéndolo después en el horno hasta que se ponga bien caliente.

Se saca y se deja enfriar, quedando como si fuera del día.

Cebo mata-ratas

En casas donde no hay niños, ni animales domésticos, que por una imprudencia pudieran envenenarse al comerse la receta que daremos, debe hacerse una pasta, con 100 gramos de miga de pan, manteca rancia, algo de agua y un veneno que puede ser el nitrato de mercurio o el ácido prúsico, para formar bolitas que se dejarán próximo a las guaridas de los ratones y ratas, las que saldrán al olor de la manteca y se comerán el cebo que las matará en pocos minutos.

Reconocimiento del aceite

Sabido es que el aceite de olivas suele adulterarse con demasiada frecuencia y se falsifica o adultera con otro aceite llamado de sésamo.

Para conocer si es puro o no, existe un remedio muy sencillo.

Se echa en una botella una cantidad de aceite y otra, igual en peso, de azúcar molida. Se agita y se le añade una cantidad igual a la mitad del aceite que se prueba, de ácido clorhídrico y se vuelve a agitar para dejarlo después reposar y observar si el aceite sigue de su color, en cuyo caso es puro y si toma un tinte sonrosado, demuestra que contiene sésamo.

Limpieza del metal blanco

El metal blanco se limpia perfectamente frotándolo con un paño impregnado en una composición que contenga veinticinco gramos de ácido oxálico y recorte de carbón reducido a polvo en un litro de agua.

Después se les debe mojar en alcohol y frotarlos con una gamuza para que queden bien secos.

Soldaduras instantáneas

En caso de desestaño de una caldera o de otro objeto cualquiera y a falta de estaño y de soldador, en un litro de agua se echarán cuatro gramos de cremór tártaro y cuando esté bien disuelto en el recipiente que lo contenga, se sumergirá el objeto desestañado. Acto seguido se echarán en el agua unas ligeras raspaduras de zinc y se verá precipitarse el estaño que se adherirá en la parte sumergida que será la desestañada.

Betún de fontaneros

Para tapar un escape de gas, unir una cañería, cubrir un pique en éstas, etc., es de suma utilidad el betún llamado de fontaneros, por ser, los que debido a su oficio, más lo usan, y que no debiera faltar en ninguna casa que esté alumbrada por gas.

Muchas recetas se conocen para confeccionar este betún, pero nos parece la más sencilla y la de resultados más eficaces la siguiente:

Polvo de ladrillo muy fino ..	100 gramos
Litargirio	15 „
Aceite de linaza	50 „

Con todo esto se hace una pasta algo trabada y se guarda en una cazuela, puchero o bote en desuso.

Limpieza de relojes

El que sepa desmontar un reloj y tenga el suyo sucio, puede ahorrarse el llevarlo a un relojero sumergiendo las piezas, por espacio de diez minutos en un baño compuesto de:

Agua	100 gramos
Alcohol	25 „
Amoníaco líquido	15 „
Acido oxálico	3 „
Jabón negro	15 „

Las piezas quedan limpias de toda suciedad y para que se sequen bien, las dejará unas horas entre algodón fino.

Limpieza de manchas de fruta

En una cazuelita se quemará azufre y se colocará la tela manchada sobre aquélla, cuidando de que reciba los gases que el azufre desprenda al quemarse.

Se advierte que las telas expuestas a este procedimiento deben ser blancas únicamente, pues sino, el azufre ataca a los tintes.

El mejor contraveneno

Pásense cien gramos de proto sulfuro de hierro hidratado, cien de carbón animal y cien de magnesia hidratada, tomándose, en dosis prudenciales a los primeros síntomas que se tengan de un envenenamiento cualquiera.

El mejor cemento para pegar loza

En una cacerolita se disolverá cierta cantidad de almáciga en espíritu de vino, y en otra, cola de pescado en agua.

Cuando ambos cuerpos se han disuelto en los líquidos respectivos se reúnen en una sola vasija al calor, guardándola después bien tapada hasta que se vaya a utilizar para pegar algo, llegado este caso, se calientan los trozos rotos que quieran unirse, y reblandecido el cemento al baño maría, se pega con él lo que se quiera, cuidando que los pedazos untados queden unidos por ligaduras durante unas horas, al cabo de las cuales ya no serán necesarias.

Debe huirse de lavar los objetos así pegados con agua muy caliente.

Desenrancie del aceite

Mézclese una cantidad de aceite rancio con otra igual de agua y échense ambos líquidos en una botella que contendrá en su interior unos pequeños trocitos de carbón; agítese la botella con fuerza por espacio de unos minutos y déjese en reposo para que el aceite suba y pueda echarse separado del agua en la seguridad que habrá perdido su mal olor y su sabor rancio.

Manchas de tinta

A la mayoría de las personas asusta las manchas de tinta en la ropa blanca, porque desconfían de hacerlas desaparecer; pero

esto es sumamente sencillo, lavando el paño manchado en un ácido cualquiera, que bien puede ser el nítrico, pero es más económico, aunque menos limpio, lavarlos con orín y darles después un agua que contenga algo de palo de jabón.

Si al primer lavado no desaparece la tinta, repítase aquél nuevamente.

Para distinguir el buen café de la achicoria

En un vaso de agua échese una cucharada grande de café molido y agítesele por espacio de unos minutos.

Si el agua toma un color pajizo y el café no se va a fondo, es señal de que es buena calidad, y si el color que da es anaranjado y el polvillo se queda entre nadando o se va al fondo, es que está adulterado con achicoria.

Una luz improvisada

Cuando no hay velas ni petróleo en una casa, precísase una luz cualquiera, cójase una taza o vasito en el que se echará un dedo de agua y otro de aceite, cuidando de que no se mezclen, y se cortará de un naipe o una tarjeta un círculo del tamaño de una peseta.

En un agujerito, hecho en el centro, se les meterá media ce rilla usada y con todo esto, se obtendrá una lamparilla tan buena como las que venden por las cererías ya preparadas.

Conservación de la manteca

Pocos productos, de los que pueden encerrarse en una despensa, habrá más propicios al enrancie que la manteca.

Para evitarlo basta con amasarla de nuevo, en cuanto empieza a enranciarse y lavarla con varias aguas para deslecharla.

Conservación de huevos

Hay que tener en cuenta que esta receta refiérese sólo a los huevos que en el momento de ser guardados eran frescos.

Para lograr conservarlos en tal estado, basta con meterlos en una orza, cubiertos de sebo o manteca.

Así, aguantan frescos más de un mes y de dos.

Chocolate adulterado

El chocolate suele adulterarse con harinas, de trigo especialmente y esto se conoce cuando, al estar hecho con agua, deja en la boca un sabor pastoso y al enfriarse se coagula y se pone como gelatina.

Harina adulterada

Se conoce cuando lo está con cal o yeso, poniendo al rojo una pala cualquiera y echando sobre ella un poco de harina que se quiere experimentar; si ésta se quema toda, es que es buena, pero si tiene yeso queda éste blanco, destacándose de la harina.

Brillo para el planchado

En medio litro de agua se deslíe y cuece lo siguiente:

Estearina	20 gramos
Bórax	20 „
Esperma	20 „

Cuando ha cocido media hora, se mete en un frasco o botella y se tapa bien.

Cuando se quiere usar, basta con humedecer un trapo en este componente y pasarlo por la prenda a que se quiera sacar lustre para después pasarle el huevo de hierro, con lo que aquél sale, y por último, la plancha para igualar el brillo.

Exterminio de pulgas y chinches

De las mil recetas y componentes dados para concluir con estos mortificantes insectos, ninguna tan sencilla como la siguiente: Cuézase legía o cómprese un frasco de la ya preparada y con una esponja o pincel se da con ella en las junturas, nidos o sitios donde estos animalitos paran.

Tan eficaz es la receta, que a las dos o tres manos que con ella se dé a una cama o a otro objeto cualquiera, no queda en éstos una pulga o chinche ni vuelven a criar en ellos por espacio de tiempo.

Maderas de colores

Una disolución de sulfato de manganeso, da a la encina un aspecto de nogal lustroso y brillante y una disolución de alumbre pone al abeto y a la encina de un color sanguinolento.

Alizarina comercial disuelta en agua al cinco por ciento y con unas gotas de amoníaco, dan a esas mismas maderas un color amarillento y si inmediatamente se le da a la madera una mano de cloruro de bario al uno por ciento, toman la encina y el abeto un hermoso color castaño obscuro.

Debe cuidarse que las maderas que vayan a someterse a este tratamiento, estén lo más frescas posibles.

Plateado del cobre

La monedas u objetos de cobre que quieran platearse se sumergirán primeramente en una solución, muy ligera de ácido nítrico, y cuando están bien limpias, se las frota con polvos de plata humedecido con agua clara para que las recubra una capita de éstos.

Se las deja secar perfectamente y luego se las frota con una gamuza para sacarles brillo y haga el efecto de que han quedado muy bruñidas.

Peligros de la sal

La sal corta la leche y por lo tanto, si se prepara un guisado que contenga las dos substancias convendrá no echar la sal hasta última hora.

Blanqueo de la ropa

Cuando la legía no basta para poner muy blanca la ropa, se le debe agregar una cucharada de esencia de trementina.

Flexibilidad del cuero

Cuando unas botas, cinto u otro objeto de cuero, se ha endurecido demasiado se le untará con petróleo y se verá que adquiere su antigua flexibilidad.

Apagar un quinqué inflamado

De todos es conocido el gran peligro que encierra echar agua al petróleo; inflamado éste sobrenada en el agua y continúa ardiendo con más fuerza que antes de rociarlo.

Cuando se inflama un quinqué debe echársele en seguida una jícara o copa de leche; no hay temor alguno a la explosión y la combustión cesa inmediatamente.

Mancha de cera o esperma

No se las debe tocar con la uña para nada; debe, pues, extenderse la prenda manchada sobre una mesa, poner encima de la cera o esperma un papel secante y pasar por encima de ésta varias veces una plancha bien caliente.

El calor derrite la cera y en estado líquido la absorbe el papel secante, que se cambiará de posición a cada paso de la plancha para que chupe mejor las materias grasas.

Limpieza de botellas

Basta con meter en la botella unos pedacitos de papel pequeños y llenarla de agua hasta un tercio.

Se agita mucho y la botella queda mejor que lavada con perdigones.

Contra la polilla

Nada hay que dé mejor resultado que el alcanfor, pues resulta además que el olor que da a prendas y habitaciones es agradable y altamente higiénico.

La naftalina carece de estas propiedades, aunque da buen resultado y es más barata.

Colocar clavillo en grano con el alcanfor es muy recomendable.

Blanqueo del marfil

Debe frotárselo primeramente con una muñequilla impregnada de esencia de trementina o agua oxigenada y luego exponerlo por espacio de una semana a la acción de los rayos solares.

Decoloración de tejidos

Para lograr esto basta con exponer la tela sobre una cazolerita en la que se quemará azufre; el gas producido por la combustión destruye toda materia colorante.

Reparación del terciopelo

Se humedece por detrás la tela averiada y se pone por su derecho a que reciba el calor de un hornillo cualquiera; cuando el terciopelo queda seco, frótese con un cepillo y se verá lo que ha de repararse.

Limpieza de pipas y boquillas

Lo que vamos a indicar es sin duda lo más económico y fácil para privar a las pipas de la nicotina producida por el uso de fumar. Cójase primero una pluma de ave, de las llamadas timoneras, y pásase por el conducto interno de la pipa.

Acto seguido, pásesele otra impregnada en espíritu de vino, y por último pásesele otra seca; con todo lo cual la nicotina habrá desaparecido.

Mármol viejo

El mármol viejo y sucio se limpia perfectamente con bencina.

Niquelado galvánico

Se obtiene el niquelado sobre objetos de lata y cinco sumergiendo éstos en un baño galvánico con la siguiente composición:

Agua	5	litros
Sulfato de níquel	300	gramos
Sal excitadora	100	„
Acido sulfúrico	15	„

Cemento inalterable

Para pegar objetos de loza, porcelana o yeso debe hacerse un cemento que tiene la propiedad de que es inalterable a la acción

del agua, pudiendo por lo tanto sumergirse en ésta, cuantas veces se desee el objeto pegado con este cemento.

Para obtenerlo échese en una copa que contenga éter, unos trocitos de celuloide y cuando éstos se han reblandecido, se decanta el líquido y con la pastosidad que quedará en el fondo de la copa se pega lo que se desee.

Quema de papeles

Cuando hay que quemar muchos papeles y existe el peligro de que al arder prendan fuego al hollín de la chimenea, se meten los que quieran quemarse envueltos en un periódico, y a éste se le rodea de alambre, pudiéndose echar ya a la lumbre sin cuidado alguno los papeles que se deseen.

COMPOSICIONES QUIMICAS DE GRAN UTILIDAD

Polvos para tinta

Bien pulverizadas mézclanse estas substancias:

Goma arábiga	8	gramos
Palo campeche	2	"
Agallas	5	"
Sulfato de hierro	4	"
Sulfato de cobre	½	"

Cuando se hace precisa la tinta se echan dos cucharadas grandes de esta mezcla en una botella de agua y después de agitada se obtiene una tinta excelente.

Jabón quitamanchas

En un cuarto de litro de agua, échense 500 gramos de jabón blanco rayado y póngase a fuego lento hasta que se unan bien.

Después se le añadirán 20 gramos de sal de tártaro y otros 20 de bórax.

Hágase todo hervir bien y al retirarlo del fuego, antes de que se enfríe, agréguesele diez gotas de aceite de sasafrax.

Ya frío, córtese en pedazos.

Restauración del cobre

Hágase la siguiente composición:

Carbonato amónico	100	gramos
Vinagre	500	„
Acetato de cobre	90	„

Caliéntese bien y hágase hervir con objeto de que se entremezclen bien estos elementos y queden reducidos a su mitad. Entonces se le agrega doble cantidad de vinagre o sea un litro cinco gramos de ácido oxálico y veinte de sal de amoníaco. Sumérjase el objeto de cobre en esta composición, caliéntese prudencialmente y se los verá como nuevos.

Betún para guarniciones

En cuatrocientos gramos de aguarrás se derriten cuarenta de cera y luego se le añaden:

Negro de marfil	25	Gramos
Añil	2	„
Azul de Prusia	5	„

Cuídese de mezclarlo todo bien y en cuanto se enfríe puede usarse.

Barniz para objetos de fácil deterioro

En cien gramos de alcohol disuélvase:

Sandáraca	186	gramos
Copal	96	„
Almáciga limpia	120	„
Vidrio molido	120	„
Trementina clara	78	„

Agítese hasta lograr la disolución y lograda ésta, désele con ella a cuantos objetos estén expuestos al rozamiento.

Crema para hacer el cuero impermeable

Se mezclan ciento veinte gramos de resina, ochenta de grasa y dos de aceite de trementina, sumergiendo en esta mezcla el cuero

que se desea impermeabilizar o pasándola sobre aquél con una brocha fina.

Tinta para marcar la ropa

Primeramente se le dará un baño a la tela que se quiere marcar en la siguiente disolución:

Carbonato sódico	25	gramos
Goma arábiga	35	„
Agua	500	„

Y cuando la tela ha quedado bien seca se le marca con otra disolución que contendrá:

Goma	20	gramos
Nitrato de plata	15	„
Agua	60	„

Seca ya la marca, puede lavarse la tela cuantas veces se desee, en la seguridad de que no ha de borrarse.

Tinta para escribir en cristal

Esencia de espliego	90	gramos
Copal	15	„
Negro de humo	35	„

El Ettógrafo

Esta parte se prepara del siguiente modo:

Agua	500	gramos
Cola de pescado	50	„
Caolín	2	„

Se disuelve al fuego y después se la echa en una lata apropiada dejándola enfriar.

Así ya pueden sacarse con él cuantas copias sean necesarias.

La tinta para copiar debe comprarse hecha por ser muy sucia su elaboración y por lo que no damos su receta.

Gaseosas

Nada más sencillo que elaborar en casa una de estas bebidas tan refrescantes y agradables en el verano especialmente.

Además, hecha en casa se tiene la seguridad de ser higiénico todo su contenido, cosa que no ocurre en muchas de las que se venden en puestos y cafés.

Se hace la gaseosa mezclando en una botella 5 gramos de ácido cítrico o 6 de ácido tartárico, pues el resultado es lo mismo, cien de azúcar y quinientos de agua. Se agita hasta que se disuelva.

En otra botella se echan 8 gramos de bicarbonato, 50 de azúcar y 500 de agua, agitándolo todo también hasta que se disuelva y cuando apetezca un buen vaso de gaseosa bastará con echar en uno lleno de agua tres cucharadas grandes del líquido que contiene el bicarbonato y dos del que contiene el ácido.

La efervescencia es instantánea y el sabor agradabilísimo, mejorándolo aún, si en la botella del ácido se echan unas gotas de esencia de limón, grosella o plátano.

Jabón para los sabañones

Los sabañones no ulcerados se curan aplicándoles un jabón que se compone de:

Tintura de benjuí	12	gramos
Yoduro potásico	4	"
Acetato de plomo	3	"
Alcanfor	4	"
Aceite de almendras	100	"
Legía de sosa	60	"

Todo se disuelve a fuego lento, y cuando esté en su punto, se retira para hacer después las pastillas como si fueran de jabón ordinario.

Betún de calzado para agua

El betún que los cazadores, mineros, etc., dan a sus botas con objeto de preservarse de la humedad, se elabora del siguiente modo:

Manteca sin sal	100 gramos
Aceite de ballena	100 „
Cauchú puro	10 „

Se disuelve todo al fuego y se le agrega seis u ocho gramos de esencia de trementina.

Bien derretido y junto con todo se deja enfriar.

Barniz fijativo

Echense 10 gramos de goma laca y 10 de resina copal en un litro de agua, cuidando de agitarse el conjunto y cuando está bien diluído se filtra y puede usarse para fijar dibujos al lápiz.

Lacre de botellas

Se obtiene mezclando:

Sebo	10 gramos
Cera amarilla	20 „
Resina	50 „

Se derrite todo junto y luego se le añade la materia colorante que se desee.

FIN DE LA OBRA

INDICE

